DVD

JOC FULL!

CROSS RACING CHAMPIONSHIP EXTREME

GUILD WARS GRAY GIANT PET!

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Ianuarie 2007

13,5 LEI

NEVERWINTER NIGHTS 2

Fireball-ul de la capătul tunelului



E TIMPUL SĂ TE ÎMBRACI ÎN OȚEL!

JOCUL ANULUI 2006

AM VOTAT! 58

AFLĂ CARE SUNT CELE MAI BUNE JOCURI DIN ACEST AN

review 18/52

FIFA MANAGER 07 VS FOOTBALL MANAGER 2007

review 36

GUILD WARS NIGHTFALL



DEMO ALIEN SHOOTER 2 ■ GUNSHIP APOCALYPSE ■ PRISM: GUARDIAN SHIELD ■ RACE: THE WTCC GAME ■ THE MARK ■ WARHAMMER: MARK OF CHAOS MODS COMUNITY EXPANSION PACK 2.0 (NEVERWINTER NIGHTS) ■ EXITE - ALPHA 1 (HALF-LIFE 2) FILME BATTLESTATIONS MIDWAY ■ BLUE DRAGON WALLPAPER ERAGON ■ HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE DRIVERE ATI CATALYST 6.11 CU CONTROL CENTER ■ NVIDIA FORCEWARE 93.71 PATCH BATTLEFIELD 2142 V1.06 ■ COMPANY OF HEROES V1.3 ■ NEED FOR SPEED: CARBON V1.3 ■ X3: REUNION V2.0.01-V2.0.02 EXTRA SID MAYERS'S RAILROAD TYCOON (VERSIUNE COMPLETĂ)

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-şef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare.



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:



A venit şi minunea aşteptată de o ţară întreagă cu sufletul la gură. Am făcut ce am făcut şi am ajuns şi noi în UE, spre nemulţumirea unora şi încântarea altora. Până se vor deschide conductele de lapte şi miere şi vor creşte autostrăzile să nu mai ai loc de ele, putem să ne uităm puţin la o chestiune ce va intra în vigoare exact din 1 ianuarie, care este de interes pentru noi.

I se spune „taxa pe jucării" şi este motivul pentru care, dacă vă întrebaţi cumva, noi am plătit până acum cu 25% mai mult decât restul Europei pentru console şi accesorii de consolă. În mod normal, taxele şi accizele sunt aplicate cu un scop, să spunem de a proteja producţia internă, însă, din câte ştiu eu, nimeni în România nu s-a luat la trântă cu Microsoft, Sony sau Nintendo, de fapt nici măcar cu meseriaşii care produceau „Terminatoarele" ce invadaseră pieţele la un moment dat. Dar să lăsăm ce a fost şi să ne gândim la viitor. Aşadar, de la 1 ianuarie, preţul consolelor va scădea cu 25%, lucru confirmat de principalii distribuitori de la noi din ţară, care trebuie apreciaţi pentru faptul că nu vor păstra în preţ o parte din acest procent. Console mai ieftine, vânzări mai mari, tentaţie mai mare pentru jucătorii importanţi din industrie ar fi o succesiune logică de paşi. Şi dacă în acest an am fost în rând cu restul continentului la lansarea Nintendo Wii, poate în viitor acest lucru va fi valabil pentru toate consolele ce urmează a fi lansate. Momentan, nici Xbox 360, lansat de mai bine de un an, şi nici PS3-ul nu se pregătesc pentru o lansare oficială în România. Bineînţeles, ele vor fi comercializate într-un fel sau altul, însă nu vom beneficia de suport tehnic şi nici de un număr prea mare de jocuri sau de localizare pentru acestea.

Până la normalitate, integrare plăcută!

■ **Rzarectha**

TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. Neverwinter Nights 2
2. Guild Wars: Nightfall
3. Warhammer: Mark of Chaos



BogdanS
1. Toshiba TDP-ET20U
2. Logitech EasyCall Desktop
3. Mio DigiWalker P350



Locke
1. Neverwinter Nights 2
2. Medieval 2: Total War
3. Anno 1701



Marius
1. Medieval 2: Total War
2. Neverwinter Nights 2
3. Pro Evolution Soccer 6



Rzarectha
1. Pro Evolution Soccer 6
2. Medieval 2: Total War
3. Football Manager 2007



KiMO
1. Guild Wars: Nightfall
2. Medieval 2: Total War
3. Pro Evolution Soccer 6

cuprins cd/dvd

Demo

Alien Shooter 2
Gunship Apocalypse
PRISM: Guard Shield
RACE: The WTCC Game
The Mark
Warhammer: Mark of Chaos

MODs

Comunity Expansion Pack 2.0 (Neverwinter Nights)
ExitE - Alpha (Half-Life 2)
Hypercube Source (Half-Life 2)
Rose of Eternity (Neverwinter Nights)

Filme

Battlestations Midway
Blue Dragon
Collapse
Dark Sector
Hellgate London
Metroid Prime Hunters
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Rainbow Six: Vegas
Rayman Raiving Rabbits
John Woo presents: Stranglehold
Star Wars (next-gen)

Imagini

Battlestations Midway
Dark Sector
Gran Turismo HD
Halo 3

Wallpaper

Eragon
Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate
Silverfall
The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine
Titan Quest: Immortal Throne

Screensaver

Prince of Persia: the Two Thrones

Drivere

ATI Catalyst 6.11 cu Control Center
NVIDIA ForceWare 93.71

Patch

Battlefield 2142 v1.06
Company of Heroes v1.3
Darkstar One v1.3
Joint Task Force v1.2
Need for Speed: Carbon v1.3
X3: Reunion v2.0.01-v2.0.02

Antivirus

Kasperski Antivirus Personal 6.0.1.410 Beta

Freeware

ATI Tray Tools 1.2.6.955
aTuner 1.9.60.9147
Cpu-Z 1.38
Democracy Player 0.9.2.1
Extract Now 4.34
TweakVista 1.0 Build 1014

Shareware

Camtasia Studio 4.0.0
DAEMON Tools 4.08 HE x64
DAEMON Tools 4.08 HE x86
GameBoost 1.11.27.2006

EXTRA

Sid Mayers's Railroad Tycoon (versiune completa)
LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Profesional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.



Exclusiv!

Grey Giant mini-pet pentru Guild Wars: Nightfall

NCsoft, ArenaNet și LEVEL vă oferă, cu ocazia apariției review-ului unuia dintre cele mai așteptate MMO-uri ale anului 2006 și pentru că ați fost cuminți, un cod de acces pe care posesorii jocului Guild Wars: Nightfall îl vor putea folosi pentru a debloca un quest exclusiv. Ce trebuie să faceți pentru a-l debloca? Nimic mai simplu. Adăugați codul prezent pe CD/DVD-ul LEVEL în contul existent al jocului, intrați în Kamadan, apăsați tasta Enter și tastați /bonusitems în chatbox. Comanda va adăuga în inventar un nou obiect - Broken Toy. Apoi, căutați-l pe Mahk în Kamadan și acceptați quest-ul „The Toy's Story". După îndeplinirea acestuia, veți primi un pet în miniatură, care vă va urma credincios pretutindeni: Grey Giant!

Joc Full!!!

Cross Racing Championship Extreme



Dacă vă plac jocurile cu mașini și mai ales raliurile, atunci jocul oferit de LEVEL în această lună ar trebui să fie în topul preferințelor voastre. Nu este un simulator prin definiție, însă oferă o mulțime din elementele unuia, precum și o doză consistentă de distracție. Aveți nevoie de puțină practică, după care controlul mașinii vi se va părea perfect, iar mulțimea provocărilor, a mașinilor și a traseelor ar trebui să-i atragă chiar și pe cei mai puțin obișnuiți cu genul. Cum să nu-ți placă? Să-i dăm blană!

IANUARIE 2007

NASA FACE JOCURI VIDEO

Acum, când Unreal Engine 3 a ajuns în brațele celor mai mari producători de jocuri, oamenii de la NASA au decis că n-ar strica să îl folosească și ei la realizarea unui joc.

Mai exact, departamentul Learning Technologies al NASA a primit o sumă frumușică de bani pentru a face un joc video care să trateze acțiuni și proiecte specifice agenției spațiale americane, prototipul acestuia urmând să fie realizat în colaborare cu echipa din spatele jocului America's Army și cu Federația Oamenilor de Știință Americani. Dacă iese bine, NASA speră să-i asigure și succesul comercial, având în vedere că a licențiat un engine grafic deloc ieftin.

Cei mai mulți se așteaptă ca prototipul să fie o scurtă introducere a viziunii pe care NASA o are asupra explorării spațiului, având în vedere că plănuiește să se întoarcă pe Lună până în 2020, iar apoi să trimită un echipaj uman pe planeta Marte nu mai târziu de 2035. Aparent, jocul ne va oferi șansa să trăim toate aceste momente și chiar să vizităm Stația Spațială Internațională, înainte de a răspândi teroarea prin galaxie.

It's war I tell you! Waaaarrr!!!





TURTLE ROCK ȘI VALVE ANUNȚĂ LEFT 4 DEAD

Valve și Turtle Rock, creatorii jocului Counter-Strike, au anunțat prin intermediul unui comunicat de presă că vor realiza un nou joc de acțiune pe scheletul engine-ului Source. Comunicatul de presă ne informează că Left 4 Dead va fi orientat exclusiv spre multiplayer, iar modul de joc care îi va domina acțiunea va fi cel cooperativ. Gabe Newell, cofondatorul și președintele Valve, s-a grăbit să adauge că ceea ce Counter-Strike a reușit să facă pentru jocurile de acțiune multiplayer, Left 4 Dead va face pentru cele co-op. Motivul care l-a determinat să facă această afirmație îndrăzneață este că jocul va introduce în scenă versiunea 2 a tehnologiei AI (inteligență artificială adică) ce poartă semnătura Turtle Rock, despre ale cărei calități Gabe pare să știe mai multe decât lasă comunicatul de presă să transpire. Dacă va fi așa sau nu, rămâne să ne convingem cândva, prin 2007.

Până atunci însă, dacă aveți un UT2004 la îndemână și o conexiune solidă, vă invit să încercați mod-ul Killing Floor, care oferă astăzi ceea ce promite să ofere Left 4 Dead peste aproximativ un an de zile - multiplayer cooperativ împotriva unei avalanșe interminabile de zombie. Go kill some!

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

Credeați că EA va renunța vreodată să realizeze jocuri cu și despre Harry Potter & Co. și să dea astfel cu piciorul grămezilor de verzișori ce i-ar umple vistieria chiar și în cazul în care jocul ar fi unul infect? Ei bine, nu, pentru că Harry Potter n-a avut de lucru și s-a întors pentru al cincilea an la școala de scamatorii voodoo Hogwarts. Acolo descoperă că mulți vrăjitori sunt sceptici în privința întâlnirii sale cu maleficul lord Voldemort, aceștia preferând să nu dea crezare veștilor care i-au anunțat întoarcerea.

So what else is new?





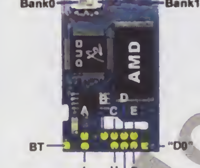
MEDAL OF HONOR PE MOBILE





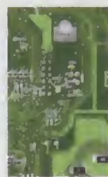
EA Mobile România a anunțat că Medal of Honor Mobile va putea fi descărcat pe telefoanele mobile, în România, prin portalul Vodafone live. Versiunea pentru telefoane mobile a faimosului titlu de PC și consolă, „Medal of Honor", este un joc de acțiune și aventură creat de studioul EA din România. Acțiunea jocului se petrece în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, când germanii pregătesc lansarea primei rachete ghidate, V2. Un commando special este trimis pe urmele rachetei V2 și ale creatorilor ei. Ca unic supraviețuitor al echipei speciale, singur în spatele liniilor inamice, trebuie să te infiltrezi în diferitele baze ca să afli informații despre rachetă, să găsești locul unde este produsă și să o distrugi. Lupți în șase misiuni intense, pe străzile orașului devastat de război și în clădirile puternic păzite, folosind atacul corp-la-corp, carabina, pușca cu lunetă și mitralierele. Traseul tău nu este unul ușor și este presărat cu multe pericole. Pacea depinde de rezultatul acestei operațiuni.

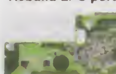
Medal of Honor Mobile se bazează pe varianta cunoscutului joc pentru PC. Pe lângă intensitatea jocului și autenticitatea conflictelor, posesorii de telefoane performante se vor bucura și de o grafică deosebită.











MODAREA, LEGALĂ ÎN AUSTRALIA



Potrivit unui articol apărut în ziarul The Australian, guvernul de la Canberra se pregăteşte să legalizeze producerea, distribuirea şi utilizarea mod-chip-urilor pentru console, cu condiţia ca acestea să rezolve şi problemele legate de DVD „region code". Compania Sony, care în octombrie 2005 a pierdut un proces prin care încerca să-i arunce pe modderi în afara legii, nu a dorit să comenteze amendamentele la legea copyright-ului. De asemenea, nici IGAA, The Interactive Gaming Association of Australia, nu şi-a dat cu părerea vizavi de planurile micilor piraţi din Guvernul australian.

CIVILIZATION PE CONSOLE?

Tata Sid Meier a dezvăluit recent că ideea unei variante a jocului Civilization pentru console începe să-i sune tot mai bine. Şi nu doar pe câteva, ci pe toate consolele pe care ar putea fi jucată o asemenea strategie, chiar şi pe DS „dacă vom reuşi să oferim o experienţă plăcută gamerilor". Sid Meier şi-a declarat interesul şi pentru sistemul episod de livrare al jocurilor, pe care l-a întors deja pe toate părţile alături de cei de la Firaxis, pentru a găsi metoda de a-l aplica şi pentru CIV. „Este o chestiune de timp şi resurse umane până ne vom da seama cum vom face totul, dar de îndată ce ne vom hotărî, vă vom anunţa", a fost declaraţia dată de părintele seriei Civilization.





ÎN SFÂRŞIT ÎMPREUNĂ

După ce producătorii de tycoon-uri au luat la rând toate domeniile şi ne-au pus să avem grijă de spitale, reţele de căi ferate, parcuri de distracţii etc., iată că oamenii serioşi de la Virtual Playground (Prison Tycoon) s-au prins ce aşteaptă lumea să administreze. Pot aşadar să anunţ că începutul lui 2007 ne va aduce jocul Beer Tycoon, în care evident va trebui să demonstrăm că ne pricepem cu adevărat la bere. Printre treburile administrative vom avea şi posibilitatea de a crea noi tipuri de bere. Mai vreţi alte motive?



PLAYSTATION 4, CONFIRMAT

Măcinaţi de problemele aduse de fiul risipitor PS3, cei de la Sony au puterea să se gândească încă o dată la next-gen. Dacă tot mai multe figuri importante din industrie apreciau că PS3 reprezintă şi sfârşitul aventurii Sony pe piaţa consolelor, Paul Holman, Vice President of Technology la Sony Computer Entertainment Europe, ne-a liniştit şi ne-a asigurat că nu scăpăm noi de ei aşa uşor. Va fi un PS4, cel mai probabil în 2010, între timp eforturile companiei urmând a fi îndreptate spre partea de suport pentru recent lansatul PlayStation 3. Chiar dacă PS3 se va dovedi a fi un eşec financiar, acesta nu e un motiv pentru a abandona o piaţă în dezvoltare, lucru evident şi pentru cei de la Sony.

EVE-ONLINE FAN-FEST ROMANIA 2007

În mai 2007 va avea loc la Bucureşti EVE Online Fan-Fest Romania, dedicat pasionaţilor de EVE Online, un MMORPG creat de firma CCP din Islanda. Evenimentul va încerca să reunească acei gameri din România care au în comun pasiunea pentru jocul EVE Online, cu scopul de a pune bazele unei comunităţi deschise, prietenoase şi ai cărei membri sperăm să fie de la an la an din ce în ce mai numeroşi. Acesta se doreşte a fi o alternativă



autohtonă a evenimentului internaţional EVE FanFest organizat de CCP, care are loc în fiecare an în Reykjavik, Islanda. Din cadrul evenimentului nu vor lipsi un PvP Tournament, prezentarea corporaţiilor româneşti din EVE Online sau a alianţelor în care activează jucători români, un mic istoric al corporaţiilor romaneşti şi implicarea lor în universul EVE respectiv berea, whisky-ul, vinul şi alte sortimente lichide care vor face parte din meniul Quafe. Iar pentru cei cu pretenţii vor fi şi role-play hostesses!



SSX BLUR

Chiar dacă toată lumea ştia asta de câteva luni, EA a ţinut totuşi să ne surprindă anunţând jocul SSX Blur pentru Nintendo Wii. Producătorii ne promit un gameplay demenţial, datorat în mare măsură controlului inovator atât In-the-Air, cât şi On-the-Ground. Jocul este produs de EA Montreal şi va fi lansat în martie 2007 în Europa şi America de Nord.



CÂŞTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - NOIEMBRIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ŞI LEVEL

O nouă tragere la sorţi a desemnat câştigătorii tombolei lunare „Merită să joci ORIGINALE", organizată la sfârşitul lunii noiembrie 2006 de Best Distribution / www.gameshop.ro şi LEVEL / www.level.ro. Vă reamintim că tot ceea ce trebuie să faceţi pentru a participa la acest concurs este să achiziţionaţi jocurile originale, consolele şi accesoriile pentru console distribuite în România prin Best Distribution şi să completaţi taloanele de concurs incluse în cutia produsului.

Iată lista celor care vor primi următoarele SUPER PREMII:

Jocul original **Eragon** a fost câştigat de BANICA PETRU IULIAN, STR. TUDOR VLADIMIRESCU, ORAŞ POGOANELE, JUD BUZĂU.

Un **abonament pe 12 luni la revista Level** a fost câştigat de NASUI COSMIN VASILE, CALEA CRÂNGAŞI, NR.15, 11A, ET.3, AP.9, BUCUREŞTI.

Banii necesari achiziţionării jocului **Fifa 07 PS2** (159.89 lei) îi vor fi returnaţi IOANEI CATANA, CAL RAHOVA, NR.293, BL.81A, SC1, AP.15, BUCUREŞTI

Tricoul cu Hitman Blood Money a fost câştigat de ANDRA MIHAI, STR. C. COPOSU, NR.15, BL. AN25, ET.6, ORADEA, BIHOR

2 seturi de câte **2 postere** au fost câştigate de către ABRUDAN TITUS, PIAŢA SPORTURILOR, NR.8, BL.23, AP.2, ARAD şi de ŞTEFAN SORIN EUGEN , STR. ARMATA POPORULUI, BL.L6, AP.4, NR.12, GALAŢI.

Ca de obicei, câştigătorii vor fi anunţaţi şi pe site-ul www.gameshop.ro, la rubrica „Rezultate concurs".

Din nou, FELICITĂRI tuturor câştigătorilor, precum şi celor care au trimis taloane completate corect. Nu uitaţi că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorţi anuală, care va avea ca mare premiu O CONSOLĂ PLAYSTATION 2 CU 10 JOCURI ORIGINALE PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziţie la numărul de telefon 021-408.30.90.

Nu uitaţi: „Merită să joci originale!" şi să citeşti LEVEL, revista care ia jocurile în serios.

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (diana_calin@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communications, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

CRYSIS, AMÂNAT

Puţin câte puţin, Crysis se îndepărtează de noi şi deja mă tem să nu sară din 2007. Motivul îl ştim cu toţii. Vor să ne ofere o experienţă deosebită şi de aceea mai au nevoie de puţintel timp. Este adevărat că jocul arată foarte bine pentru 2007 şi că





băieţii de la Crytek se pricep la ceea ce fac, doar nu am dori să retrăim experienţa STALKER. Aşadar, dacă numărul trecut l-am mutat din Q1 în Q2, acum a ajuns în Q3 2007. Mai vorbim în numărul de februarie.

SE VOR LANSA — IANUARIE 2007

1. World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Universal Games
2. Sam & Max: Episode 2 - Situation: Comedy	Telltale Inc.
3. City Life: World Edition	CDV
4. Jade Empire: Special Edition	Take-Two Interactive
5. Alien Shooter: Vengeance	CDV
6. Europa Universalis III	Paradox Interactive
7. Beer Tycoon	Frogster
8. Little Britain The Video Game	Blast! Entertainment
9. Patriots: A Nation Under Fire	DreamCatcher Interactive
10. Heart of Empire: Rome	Paradox Interactive

HITMAN FĂRĂ VIN DIESEL

O veste proastă pentru cei care îl vedeau pe Vin Diesel în pielea Agentului 47, o veste bună pentru cei care nu văd talentul actoricesc al domnului Vin Diesel. Aşadar, în filmul Hitman, 47 va fi Timothy Olyphant care, chiar dacă nu e atât de răguşit ca Vin, a făcut un rol bun în Deadwood şi nu văd de ce nu ar fi un bun 47. Vin Diesel va putea fi totuşi văzut în filmul The Wheelman şi auzit în jocul cu acelaşi nume. Cu distors cu tot.





ATTACK ON PEARL HARBOR

Sunteţi nemulţumiţi de cum s-a desfăşurat atacul de la Pearl Harbor? De la începutul lui 2007 puteţi modifica deznodământul războiului din Pacific pentru că suedezii de la Legendo Entertainment au anunţat jocul Attack on Pearl Harbor, un arcade ce ne va permite să luptăm atât pentru Imperial Japanese Navy Air Service, cât şi pentru USAAF. Campania din joc ne va purta de la Pearl Harbor până în Iwo Jima, iar eu unul sper să rescriu istoria de la Midway.





AI PRE-ORDER, AI WII

Cam aşa stau lucrurile în Europa şi majoritatea distribuitorilor au anunţat că nu vor putea onora alte comenzi până în 2007. Ba mai mult, este posibil ca şi o parte dintre cei care au crezut că şi-au asigurat un Wii la lansare cu ajutorul precomenzilor să aibă neplăcuta surpriză de a petrece Crăciunul şi sfârşitul de an fără consola dorită. Este clar că preţurile pe Ebay vor exploda şi nu m-ar mira deloc să aflăm de alte lovituri de genul celor de la sfârşitul lunii noiembrie, când au fost furate două camioane, cu Xbox-uri 360 în valoare de un milion de lire sterline. Este doar vina celor de la Sony. Dacă PS3-ul ar fi fost lansat şi în Europa, ar fi avut toată lumea o consolă de Crăciun. Cred că o să împrumut GBA-ul lui cioLAN.





FIREFLY MMORPG

O veste bună pentru cei care au urmărit celebrul serial, universul fiind unul ce pare predestinat să fie exploatat de către un joc. Producătorul va fi reprezentat de către o companie no-name, Multiverse, care a achiziționat licența. Totuşi, se pare că Multiverse va crea doar platforma, urmând ca un developer să fie angajat pentru a face restul. Jocul va fi undeva între Star Wars Galaxies şi Eve Online ca stil, cea ce înseamnă că va trebui să ne aşteptăm la o combinație de acțiune în spațiu şi pe planete. Sunt curios până una alta cine va prelua responsabilitatea dezvoltării jocului, deoarece este vorba de o licență cu pretenții. Există chiar şi o dată relativă de lansare, adică la sfârşitul anului 2008.





GAMERII DAU MICROSOFT ÎN JUDECATĂ

Încă mai sunt probleme legate de Xbox 360, iar spre deosebire de ceea ce Microsoft şi-ar dori, unii pur şi simplu nu vor să tacă. După ultimul update primit de către consolă pentru partea de online, au apărut o serie de probleme grave la unii cumpărători, Xbox 360 încetând să mai funcționeze. Cu surle şi trâmbițe, cei pățiți s-au dus cu consolele la reparat şi, după ce li s-a spus că nu este nimic în neregulă cu ele (ca la noi), li s-a cerut să plătească pentru asistență. Evident, cei implicați au refuzat şi au mers cu plângeri la departamentele de stat responsabile. Într-un final, o parte dintre ei au dat Microsoft în judecată. Deocamdată, nu există o poziție oficială din partea companiei, însă sunt sigur că vreo 30 de sociologi lucrează la ea. Ca urmare, aşteptăm cu sufletul la gură sfârşitul show-ului.

SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED

După ce peste 500 de mii de jucători au profitat de primele două versiuni, iată că Sherlock Holmes se întoarce pe PC-uri cu o nouă aventură special pregătită pentru pasionați. El va încerca din răsputeri, folosind toate metodele care l-au făcut atât de celebru, să desluşească ilogicele acțiuni din spatele unei secte de discipoli ai lui Chtulhu. Jocul va îngemăna din punct de vedere grafic atât tipul clasic, de background prerenderizat, cât şi pe cel mai modern, adică full 3D. Controlul va fi cel moştenit de la predecesori şi anume point-n-click. Acum... dacă sunteți fani, sunt sigur că vă bucurați, însă sincer să fiu întotdeauna am apreciat mai mult cărțile care-l aveau drept protagonist. Însă probabil că e o chestiune de gust şi dacă jocul va reuşi cumva să transmită acelaşi feeling, sunt sigur că va avea succes.



BĂIEȚEL NERĂBDĂTOR, ARESTAT

Deşi e probabil cea mai cretină ştire posibilă, totuşi merită adusă în atenția voastră, ca să aveți grijă cu părinții. Astfel, un copil cu probleme psihice majore, raportat la standardul american, a avut tupeul, nesimțirea şi prostul gust de a-şi deschide cadoul de Crăciun încă de pe acum. Ca urmare, mama sa, o ființă plină de simțul dreptății, un adevărat cetățean de încredere al epocii noastre, un simbol matern practic, a contactat autoritățile responsabile. Acestea, cu organul în frunte, l-au arestat pe micul infractor şi l-au transportat la secție ca pe un criminal extrem de periculos. Însă, spre şocul pârâtoarei, deşi a fost acuzat de furt calificat, copilul nu a putut fi închis deoarece nu avea încă vârsta prevăzută de lege. Aşadar, atenție la copii pentru că nu se ştie ce nelegiuit se ascunde în spatele unei fețe post-supt.

ARCHLORD FĂRĂ TAXĂ LUNARĂ



Codemasters Online Gaming a anunțat că începând cu data de 4 ianuarie pentru MMORPG-ul ArchLord nu se va mai percepe taxă lunară. În cadrul aceluiași comunicat, fanii acestui MMORPG au fost asigurați că suportul tehnic nu va fi retras, iar expansion-ul Episode 2: Season of Siege va fi lansat și va fi, de asemenea, gratuit. Cai care au plătit în avans pentru mai multe luni își vor primi banii înapoi și, pentru ca nimeni să nu se supere că taxa a fost scoasă, Codemasters va oferi jucătorilor credite in-game numai bune de spart pe item-uri în Chantra.



MAGIC The Gathering



Tapping şi Mana pool

Bine v-am regăsit. Am văzut până acum câteva aspecte generale despre Magic: the Gathering, cred că e momentul să intrăm puţin în detalii şi să analizăm câteva noţiuni fundamentale ale jocului.

Zonele

În primul rând, să clarificăm zonele existente pe masa de joc. Avem librăria, care este de fapt deck-ul de 60 de cărţi. Avem o zonă distinctă denumită cimitir/graveyard unde ajung creaturile după ce primesc suficient damage, instant-urile şi sorceries după ce îşi produc efectul sau orice vrajă dacă este contrată de adversar, precum şi celelalte cărţi atunci când jucătorul care le controlează foloseşte o abilitate a lor care le cere sacrificarea sau când adversarul le distruge cu o altă vrajă. Există o zonă separată unde se duc cărţile care sunt „removed from the game" (cărţile din cimitir pot fi recuperate sau pot produce anumite efecte, cărţile RFG nu). Fiecare jucător are propriul său graveyard, dar zona RFG este una comună. Există stack-ul, unde se află toate cărţile care s-au jucat şi încă nu şi-au produs efectul (stack-ul este, cred eu, conceptul cel mai dificil de cuprins pentru un începător, deaia am de gând să îi dedic un articol întreg cât mai curând). Şi mai avem de-a face cu mâna fiecărui jucător, care iniţial este de 7 cărţi, cu precizarea că, la începutul fiecărui joc, dacă un jucător este nemulţumit de cărţile pe care le-a tras poate face „mulligan" (reamestecă cele 60 de cărţi şi trage cu una mai puţin).



Tapping

Noţiunea fundamentală în jurul căreia se învârte jocul propriu-zis de MTG este aceea de „tapping". Taparea unei cărţi este, de cele mai multe ori, condiţia principală ca aceasta să îşi folosească abilităţile pe care le are pentru a produce anumite efecte. Abilităţile sunt de mai multe feluri şi nu pentru toate este nevoie să tapăm cartea respectivă, dar astea sunt detalii greu de explicat fără să ne aflăm în faţa unei situaţii determinate, la masa de joc. Ce înseamnă de fapt să tapăm o carte? Convenţional, taparea unei cărţi înseamnă să o întoarcem cu 90 de grade, s-o aşezăm „pe lungime" faţă de modul obişnuit de a o ţine pe masă, „pe lăţime". Atunci când cartea pe care o tapăm este un permanent (orice carte în afară de instant şi sorcery – deci o carte care rămâne pe masă după ce a fost jucată) altul decât un land sau o creatură, taparea ei se face doar în condiţiile în care este necesară ca un „cost" al unei abilităţi tipărite pe cartea respectivă. Această ipoteză se întâlneşte, însă, destul de rar în practică. Dacă respectiva carte este o creatură, tot prin tapare arătăm că atacăm adversarul cu ea sau folosim o abilitate care necesită taparea. O creatură nu poate fi tapată şi pentru a i se folosi o abilitate şi pentru a ataca, ci doar pentru una din aceste variante. Atunci când cartea pe care o tapăm astfel este un Land, adăugăm la „mana pool" o mana de culoarea land-ului respectiv.

Mana pool

Este un alt concept de bază al jocului. La începutul turei sale, un jucător are mana pool-ul gol, iar land-urile tapate anterior se detapează. El poate tapa în parte sau în totalitate land-urile pe care le are la dispoziţie pe masă. Fiecare land tapat îi adaugă la mana pool o mana de culoarea respectivă, pe care jucătorul o foloseşte pentru a plăti costul de mana al fiecărei vrăji. Uneori jucătorul poate alege să păstreze unele land-uri netapate astfel ca, intrând în tura adversarului său, el să poată totuşi să adauge mana în mana pool şi să mai joace anumite vrăji (instant-uri). După fiecare etapă a unei ture, mana pool-ul se goleşte, iar dacă în el rămâne mana care nu a fost folosită, jucătorul ia mana burn, adică primeşte atât damage câtă mana a rămas nefolosită în pool. Atunci când îşi reprimeşte tura, jucătorul detapează toate permanentele (atât land-uri, cât şi creaturi cu care a atacat sau ale căror abilităţi le-a folosit etc.) tapate anterior şi ciclul se reia.





Din păcate, spaţiul nu îmi permite să aprofundez chestiunile pe care le-am explicat succint aici. Sper doar ca ideile pe care le-am prezentat să vă fi atras suficient de mult atenţia încât să căutaţi să jucaţi voi înşivă câteva jocuri de Magic. Până data viitoare, ne citim pe forum.omniludis.ro sau la alexpotlog@hotmail.com.

■ **Alexandru POTLOG**

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

Inspectorul Tequila, din nou la datorie

Îşi mai aduce cineva aminte de filmul Hard-Boiled şi de modul în care, datorită măiestriei regizorului John Woo, a reuşit să reinventeze genul? Filmele de acţiune aveau să fie privite cu alţi ochi după apariţia lui Hard-Boiled, filmul reuşind să surprindă Vestul anului 1992 şi nu numai, care a întors urgent capul spre Est, ţintind spre Hong-Kong. Cine mai e şi John Woo ăsta? Nimeni altul decât artizanul celui mai tare film de acţiune din toate timpurile, zic unii, şi nu cumva să mă contraziceţi înainte să-mi beau porţia de ceai verde.

Din 1992 şi până în zilele noastre nu s-a întrezărit nicio continuare, iar de aşteptat, o să aşteptăm până la adânci bătrâneţi una, John Woo însuşi declarându-se sceptic în privinţa realizării unei noi pelicule. Unde mai pui că Chow Yun-Fat, actorul care i-a dat viaţă inspectorului Tequila, nu mai are nici vârsta, nici sprinteneala de altădată pentru a se da de-a dura de colo-colo, pendulând de la un candelabru la altul şi împărţind gloanţe cu dărnicie din orice poziţie. Nicio problemă, şi-au zis băieţii de la Midway, dacă film nu e, joc e, şi uite aşa, l-au invitat pe John Woo la un suc, i-au explicat ceea ce au de gând să facă, iar apoi l-au întrebat dacă este interesat de colaborare. Răspunsul a fost unul cât se poate de pozitiv, din moment ce Midway a anunţat oficial jocul care va continua acţiunea din Hard-Boiled, filmul.

Sub bagheta magică

Midway a declarat, prin vocea CEO-ului David Zucker cu care ne-am întreţinut la Leipzig, că urmăreşte să redefinească genul şi să surprindă esenţa filmelor lui John Woo. Intenţionează să ofere un mediu de joc predispus unui grad de distrugere fără precedent şi să scoată în evidenţă coregrafia spectaculoasă a schimburilor de focuri cu care ne-a obişnuit cunoscutul regizor chinez. În Stranglehold aproape totul este posibil, iar eu sunt tentat să-l cred, mai ales după demonstraţia la care am căscat ochii cât cepele cu ocazia GC-ului de anul trecut. Dar să vedem despre ce este vorba.

Give a guy a gun, he thinks he's Superman. Give him two and he thinks he's God

Acţiunea din Stranglehold se petrece la opt ani distanţă de la ultima întâlnire cu inspectorul Tequila, veşnicul ghimpe din coasta mafiei care face şi desface prin Hong-Kong. Drept consecinţă, un cap al mafiei din Chicago cu rădăcini adânc înfipte în Rusia îi răpeşte fosta nevastă, iar ca să-i facă viaţa şi mai grea, organizaţiile criminale locale caută să-l îngroape, de preferinţă cât mai adânc şi neapărat în pământ. Nimic nou pentru Tequila, obişnuit să împartă dreptatea de unul singur, lipindu-i de toţi pereţii, indiferent de situaţie şi numărul gunoaielor care i-ar sări la gât. Pentru el, rezolvarea problemei este cât se poate de simplă. Trebuie să lichideze câteva sute de bandiţi în State, după care să cureţe Hong-Kong-ul de alte câteva mii. Scurt şi la obiect.

Văzând Stranglehold în acţiune, este lesne de înţeles de ce Midway s-a străduit să-l atragă în echipă şi pe Chow Yun-Fat, care îi va împrumuta eroului principal nu doar vocea şi înfăţişarea, dar şi mişcările care au făcut filmul atât de celebru. Tehnica motion-capture folosită cu succes deocamdată în Stranglehold va avea un cuvânt greu de spus, iar intensitatea şi numărul impresionant al acrobaţiilor pe care le execută eroul sunt duse la extrem, astfel încât până şi unui acrobat cu acte în regulă i-ar fi dificil să le execute fără a risca să-şi frângă cel puţin un picior. Tequila aleargă fără probleme de-a lungul balustradelor, sare de la balcoane, se aruncă artistic peste mese înainte de a ateriza pe un cărucior, pe care îl călăreşte apoi prin încăpere în timp ce spulberă orice şi pe oricine îi iese în cale. Întreaga acţiune a jocului este frenetică, iar haosul declanşat de schimburile de focuri este deosebit de spectaculos, exact ca în filmele lui John Woo. Bineînţeles, cafturile şi acrobaţiile executate cu încetinitorul nu aveau cum să lipsească (mişcare botezată Tequila Time), mai ales dacă ne gândim că, practic, John Woo este inventatorul slow-motion-ului. Max Payne doar l-a împrumutat :).



Libertate, praf şi pulbere

Libertatea de a alege un anumit mod de

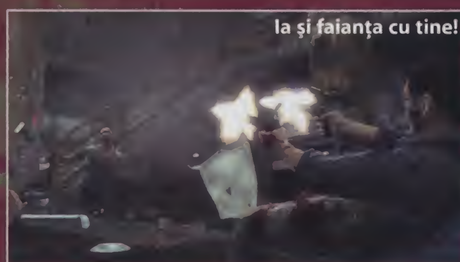

Incursiune în abator


Le-am spart o piesă de colecție


La plimbărică

parcursul unei misiuni, Tequila va avea la dispoziție o barcă cu motor pentru a-și urmări adversarul, însă depinde de jucător dacă o va folosi sau nu. Va putea la fel de bine să ia o mașină și să tragă cu arma din mers după adversar sau pur și simplu să-l urmărească frumos pe jos, dacă nu e prea mare deranjul. Schimburile de focuri de la bordul vehiculelor se anunță de-a dreptul unice datorită faptului că și în acest caz le putem admira și executa în slow-motion. În plus, Tequila nu va putea folosi doar bărci sau mașini, ci și motociclete, vehicule de teren și alte metode de transport mai mult sau mai puțin ortodoxe, cum ar fi căruciorul folosit la servirea în restaurante despre care vorbeam mai devreme. Așadar, posibilitățile sunt multe, însă va trebui să așteptăm și să aflăm pe propria piele cât de bine vor funcționa atât de multe elemente diferite adunate la un loc. Cel puțin în teorie, sună al naibii de bine.


Hop și eu!


Ia și faianța cu tine!

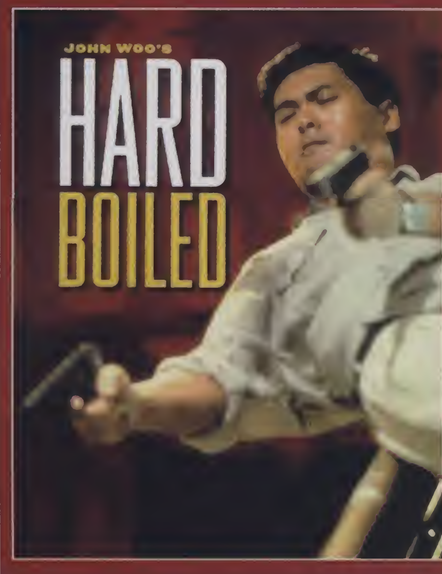
abordare a misiunilor este un alt aspect important al jocului, urmărindu-se astfel adăugarea unui plus de imersivitate acțiunii. Varietatea este cuvântul de ordine, iar aceasta se întinde dincolo de interioarele clădirilor, Stranglehold promițând să ne delecteze și cu o serie de misiuni inedite în afara acestora. Până acum, n-am reușit să vedem nimic în afara căpăcelilor dintre pereții unei camere, însă Midway ne-a asigurat că ele vor exista și vor fi deosebit de spectaculoase prin prisma distrugerilor la care poate fi supus mediul de joc și a acțiunii cinematice cu care ne-au ademenit până acum. De exemplu, pe

În sprijinul acțiunii cinematice și a credibilității pe care Stranglehold încearcă să o confere mediului de joc, vine una dintre cele mai importante componente ale acestuia, și anume engine-ul fizic Massive Destructibility. Aproape oriunde vor exista piese de mobilier și o mulțime de alte obiecte ce pot fi complet distruse pentru a dramatiza efectele unei bătălii. Stâlpii de beton, atât de folositori pentru a oferi protecție din calea gloanțelor și a grenadelor, pot fi „măcinați" treptat până când nu mai rămâne decât structura metalică din ei, faianța dispare de pe pereți sub ploaia de gloanțe, iar mesele se

Hard-Boiled

Hard-Boiled este considerat unul dintre cele mai bune filme sângeroase de acțiune din toate timpurile. Cantitatea de sânge vărsat pentru a satisface avântul eroic al personajului principal este cel mai bun exemplu în sprijinul afirmației. A crescut popularitatea lui John Woo și a actorului Chow Yun-Fat în afara Hong-Kong-ului și a fost ridicat la rang de cult de fanii genului din întreaga lume.

Printre altele, filmul include o scenă faimoasă de acțiune într-un spital în flăcări, filmată neîntrerupt cu o singură cameră și lungă de 2 minute și 42 de secunde, în care Chow Yun-Fat și Tony Leung (Hero) luptă alternativ împotriva inamicilor de-a lungul mai multor coridoare și încăperi ce se întind pe două niveluri ale spitalului, inclusiv într-un drum cu liftul. Scena a pus în valoare coregrafia spectaculoasă a schimburilor de focuri și acțiunea frenetică care i-au adus lui John Woo recunoașterea mondială.



fac praf și pulbere. Ce este și mai surprinzător este faptul că efectele distrugerilor rămân vizibile în timp, ca o dovadă a măcelului care a dominat până nu demult locul respectiv. Filmul pe care l-am inclus pe DVD este mai mult decât edificator în acest sens.

Stranglehold a fost una dintre surprizele plăcute ale anului trecut și este unul dintre cele mai așteptate jocuri de acțiune ale anului 2007. Și nu văd cum ar putea fi altfel, deoarece, așa cum însuși John Woo spunea, „Stranglehold le va da tuturor marea șansă de a juca într-un film realizat de John Woo... sau să realizeze un film John Woo."

■ **KiMO**

- **Producător** Midway
- **Distribuitor** Midway
- **ON-LINE** N/A
- **Data apariției** trim. I 2007

EVE REVELATIONS ONLINE

Şi va fi mult mai mult decât un joc

Eve Online se diferenţiază clar de celelalte jocuri online nu neapărat prin unicitatea şi originalitatea sa, ci prin modul destul de atipic în care evoluează. Astfel, majoritatea jocurilor online au de obicei un boom în momentul lansării, după care rata înscrierilor scade pentru a ajunge într-un punct în care jucătorii încep să şi renunţe. Acest lucru e dat de faptul că jocul se învecheşte, iar lumea îşi pierde interesul. Eve Online în schimb creşte cu fiecare zi, devine din ce în ce mai interesant în loc să se învechească, iar lumea câştigă din ce în ce mai mult interes. Lucrul acesta se datorează în primul rând faptului că, la fiecare 3-4 luni, ceva nou şi inedit este creat de către genialii indivizi de la CCP şi, ulterior, implementat sub formă de patch-uri peste patch-uri, cele mai mari fiind Castor, Exodus, Cold War şi Red Moon Rising. Ultimul astfel de patch va fi lansat în vreo trei părţi, deoarece va aduce schimbări majore la toate nivelurile, inclusiv din punct de vedere grafic. Prima parte tocmai a fost lansată şi pregăteşte oarecum terenul pentru următoarele. A doua parte va fi lansată prin primăvară-vară, iar a treia la sfârşitul anului.





Prima parte

Cum deja probabil aţi observat, aceasta a adus nişte lucruri foarte interesante, pe lângă cele două modele de nave pentru fiecare „rasă" şi noile regiuni. Unul dintre acestea, care are probabil cel mai mare impact asupra gameplay-ului, este "Warp to 0 Km". Asta înseamnă practic că se va călători mult mai rapid între sisteme, dar şi că vei putea scăpa mult mai uşor de probleme prin 0.0 dacă nu ai book-mark-uri. În cazul acesta, singura metodă eficientă de „prindere" va fi "warp bubble"-ul. Slabe şanse de a mai găsi rătăciţi „approaching to the gate" datorită distanţei de minimum 15 km la care erai pus înainte. O grămadă de piraţi din imperiu vor rămâne fără lucru. O altă modificare majoră este faptul că personajele noi încep cu mult mai multe skill point-uri, adică vreo 900 de mii la început. Acest lucru, cuplat cu faptul că skill-urile de advanced learning cer doar 4 puncte în cele basic learning, va permite avansarea mult mai rapidă a personajului pentru cei care îl creează acum. Acesta este clar un mod prin care Eve se pregăteşte de altceva. Restul modificărilor sunt legate de introducerea rig-urilor, un fel de implante pentru nave, de faptul că în urma navelor distruse rămân epave,

care pot fi scanate pentru materiale, şi că au fost introduse contractele în locul Escrow-ului (cu modificările de engine economic corespunzătoare).

A doua parte

Mai departe, producătorii sunt uşor nehotărâţi în ceea ce priveşte lucrurile pe care le vor băga în următoarele două părţi. Unul dintre cele mai aşteptate evenimente este lansarea noului engine grafic, care va aduce EVE la standardele zilelor noastre. Aş vrea şi eu, ca şi voi, ca acest lucru să se întâmple în primăvară, însă la EVE Online Fan Fest 2006 producătorii au spus că va fi lansat „când va fi gata", ceea ce ne sugerează că s-ar putea să mai aşteptăm un an până atunci. Din punctul de vedere al gameplay-ului, se pare că a doua parte va aduce un concept nou, cu care probabil că o să ne dăm toţi în cap, pe nume „Heat". Asta se traduce prin faptul că orice va face nava voastră va depinde de acel Heat, care este limitat. Astfel, nu veţi mai putea avea şi rezist-uri bune şi damage decent în acelaşi timp. Va trebui să renunţaţi la ceva pentru a avea suficient „Heat" pentru altceva. Practic, dacă vreţi damage, veţi fi nevoiţi să renunţaţi la shield de exemplu sau la armor repair-ul acela clasic de pe low slot pentru armor tankers. E clar că lucrurile nu vor mai fi chiar aşa de uşoare ca până acum. Nivelul de micro-management care va fi necesar s-ar putea să-i cam zăpăcească pe unii. Nici nu vreau să mă gândesc câte skill-uri vor mai fi adăugate pentru acest nou element. Totuşi, producătorii susţin că pvp-ul este focusul lor principal şi că acesta va primi o nouă „formă" (omg, omg, ce formă!?). Evident, forumurile vor tuna şi vor fulgera o perioadă, însă eu am încredere în CCP. O altă idee care s-ar putea să prindă formă este cea de suveranitate, adică regiuni controlate de organizaţii sau alianţe de jucători, zone ce vor aduce câştiguri viabile şi substanţiale de pe urma celor care le locuiesc, fie jucători, fie NPC-uri. Următorul pas de aici va fi cel al creării de facţiuni... de care vorbim mai încolo un pic.



A treia parte

Ei bine, asta este cea mai în ceaţă dintre toate, deoarece se vorbeşte despre implementarea, în adevăratul sens al cuvântului, de facţiuni controlate de NPC-uri. Acestea vor fi diferite radical de corporaţii, prin faptul că scopul unei corporaţii este acela de a produce bani şi de a domina prin resursele materiale pe care le deţine. Scopul acestor facţiuni este de a vă aduce faimă în primul rând şi, secundar, bunăstare materială. Evident, reward-urile vor fi prezente peste tot. Cert e că aceste facţiuni vor fi orientate spre pvp şi se pare că vă vor pune să faceţi tot felul de lucruri care e posibil să nu vă placă şi care implică alţi jucători, ca de exemplu asasinatele... Cei care vor intra în aceste facţiuni vor fi în război continuu cu facţiunile opuse, ceea ce se traduce prin free-pvp indiferent de Security-ul sistemului.



Visuri şi nu prea...

Ei bine, acum vin lucrurile cu adevărat interesante. Producătorii se gândesc serios la viitorul EVE şi deja plănuiesc tot felul de lucruri destul de şocante. Astfel, se pare că sunt decişi să creeze avatari, cu care vă veţi putea plimba prin staţii, socializa şi chiar lupta la o adică... De asemenea se vorbeşte despre un engine grafic fizic, în care navele suferă de pe urma luptelor, se deformează şi păstrează cicatricele bătăliilor. Mai departe, de fapt mult mai departe, se vorbeşte despre posibilitatea exploatării planetelor, adică despre crearea de habitate pe planete. Acest lucru înseamnă că veţi putea intra pe orbită, pătrunde în atmosferă şi ateriza, de unde veţi merge să ajustaţi echipamentele, să discutaţi cu sclavii etc. Dar deocamdată sună a S.F... însă CCP a făcut întotdeauna ce a promis. Aşa că nu m-ar mira peste 5-10 ani să fie mult mai mult decât un joc, adică o adevărată lume virtuală. Baftă! Ce pot să zic altceva...

■ **Locke**



FIFA MANAGER 07

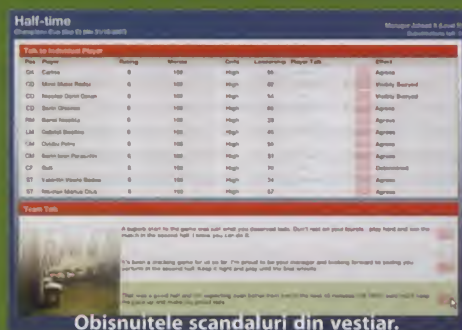
Aşteptând pasa decisivă

Chiar dacă FIFA Manager şi Football Manager nu se pot compara, deoarece în primul poţi fi preşedinte, antrenor, PR etc., iar în al doilea ocupi doar funcţia de antrenor, plănuisem pentru acest an un singur review pentru cele două jocuri în care să pun în balanţă aspectele comune ale celor două titluri. Caracteristicile individuale urmau a fi tratate şi notate separat, având o pondere mai mică în scopul principal al unui manager fotbalistic. După ce mi-am tratat dependenţa cu ambele titluri, am realizat că planul meu ar avea acelaşi rezultat ca celebra comparaţie între mere şi pere, sau, mai aproape de universul jocurilor video, ca o dezbatere GTR 2 vs. Carbon. Aşadar şi prin urmare, fiecare titlu va fi găzduit separat în paginile revistei, fără a simţi marcajul joc la joc al rivalului.

Aici totul e posibil

Ediţia din acest an păstrează în mare măsură linia caracteristică seriei încă de la primul Total Club Manager, nume care exprima mai exact particularităţile acestui joc. O interfaţă intuitivă care grupează logic meniurile din acest joc, implicare în departamentul de marketing, PR şi dezvoltare, trei variante principale de desfăşurare a meciurilor, o viaţă personală bogată şi, bineînţeles, ceea ce majoritatea dintre noi caută la aceste jocuri, partea tehnico-tactică. Practic, în FIFA Manager sunt două părţi distincte care din păcate se influenţează între ele: managementul echipei şi cel al clubului. Ca şi până acum, sarcinile pot fi pasate celorlalţi angajaţi ai clubului, însă este recomandat să te ocupi personal de cât mai multe dintre ele. Alt lucru păstrat de managerul oferit de EA este modul în care decurge acest joc. Începutul este partea importantă şi pasul în care speranţele de bine stau încă în picioare. Personal, prefer să lucrez la planuri pe termen lung, aşa că lotul se adaptează la sistemul tactic al cărui adept sunt şi nu invers. Chiar dacă pe moment nu am soluţiile ideale pentru toate posturile, aceste neajunsuri se rezolvă în timp prin reprofilarea unor jucători şi transferuri. Odată stabilite tactica, ordinele individuale şi de echipă, variantele de antrenament şi restul celor ce ţin de pregătirea şi jocul echipei, spargem banii clubului pe transferuri şi facilităţi, punem la punct bişniţa cu bilete şi materiale promoţionale, după care tot sezonul nu ne mai delectăm decât cu citirea e-mail-urilor, înlocuirea jucătorilor accidentaţi sau suspendaţi şi, pentru cei care găsesc ceva interesant în asta, viaţa de familie cu accentul pus pe terapia prin

shopping. Etapa trece, punctele se strâng şi, mai ales, un lucru care dăunează mult realismului din joc, golurile, care curg cu nemiluita în poarta adversarului. Bineînţeles că putem pierde ore întregi pentru fiecare săptămână din joc, însă acest lucru nu se datorează unei scheme problemă-diagnostic/rezolvare-efect. Singurele piedici în calea tunurilor pe piaţa transferurilor sunt diferenţa între reputaţia clubului şi cea a jucătorului, bugetul clubului şi discrepanţa mare între salariile existente la echipă şi cel oferit jucătorului vizat. Aceasta din urmă poate fi driblată umblând la cauzele adiţionale din contract, iar restul nu sunt nici ele foarte dure, de vreme ce Guti a acceptat încă din debutul jocului să lase Real Madrid



Obişnuitele scandaluri din vestiar.

pentru Liga I. Anul acesta avem din nou un indicator care ne ajută să evaluăm oferta, lucru ce ne poate ajuta să evităm o propunere jignitoare şi un refuz categoric.

Baza de date a jocului ne oferă posibilitatea să antrenăm prin toate colţurile lumii (45 de campionate, cu una sau mai multe divizii), inclusiv prin Liga I, unde avem plăcerea să constatăm că sunt prezente toate echipele, iar loturile sunt corect alcătuite. Indicii jucătorilor reflectă în bună măsură datele din realitate, problema este dată de felul în care alegem să le folosim. La începutul unui joc avem posibilitatea de a opta pentru afişarea nivelului de talent şi a indicelui overall pentru fiecare jucător. Acesta din urmă se modifică în funcţie de poziţia pe care alegi să foloseşti un jucător şi este încă o lovitură dată plăcerii de a juca acest manager. Totuşi, poate fi de ajutor celor care vor să facă un prim pas în lumea acestui gen de jocuri.

Atingerea EA

Surpriza pregătită pentru acest an se numeşte „Player Career" şi dacă anul trecut i-am lăudat pentru faptul că au renunţat la Football Fusion, acum pot să mă declar stupefiat de aceasta găselniţă pe care scrie cât casa EA. Pe larg, din acest an avem posibilitatea ca în timpul meciurilor să preluăm controlul asupra unui jucător la alegere. Putem cere mingea, pasa, şuta sau accelera, iar sarcina noastră este să facem o treabă cât mai bună pe postul respectiv. De multe ori, în funcţie de camera folosită, jucătorul nici nu se află pe ecran, iar noi trebuie să ne ghidăm cu ajutorul radarului pentru a nu fi în ofsaid sau a nu scăpa adversarul de sub marcaj. Inspirată din New Star Soccer, această opţiune ne oferă o perspectivă interesantă asupra jocului de fotbal, însă nedumerirea mea este ce caută într-un manager. În FIFA 07 aş fi înţeles, ba chiar aş fi salutat acest prim pas spre visul meu, fotbal în multiplayer, 11 pe 11, dar în acest joc nu poate fi interpretată decât ca o pierdere de timp din partea producătorului. Este la fel de utilă ca şi toată categoria Personal Life, unde nevasta îţi va toca banii dacă nu eşti atent (... şi ai una) sau unde poţi să-ţi cumperi vile, maşini, piscine, iahturi sau alte produse absolut necesare pentru fericirea unui antrenor. Parcă era mai amuzant când puteai să-ţi înzeceşti banii la bursă, însă probabil producătorii s-au prins de respectivul exploit şi au tăiat această finanţare alternativă pentru club. În schimb, putem să cumpărăm clubul pe care îl antrenăm, o lovitură subtilă dată de EA microbiştilor care se visează la cârma clubului favorit. Pun pariu că acum unii trag din greu pentru a cumpăra Steaua, Timişoara, Dinamo sau Craiova, mai accesibile totuşi decât numele grele de afară.



Back to the drawing board.

Oarecum, dar nu destul

Nu neg faptul că FIFA Manager 07 poate fi şi distractiv, însă acest lucru nu-l ajută să zăbovească prea mult pe ale noastre sisteme. Realismul scăzut şi lipsa convingerii că rezultatele bune sau rele sunt datorate în principal viziunii tale tehnico-tactice scad din şansele acestui joc de a se impune pe o piaţă pe care cel puţin un joc este clar peste oferta EA. Dar şi în cazul manager-elor clientela este împărţită, FIFA Manager va supravieţui fără probleme, iar la un moment dat, probabil va face pasul de la Cupa UEFA spre Champions League.

■ **Rzarectha**

Gen Manager fotbalistic **Producător** EA Sports **Distribuitor** EA Sports **Procesor** P 2,2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB VRAM **ON-LINE** www.fm07.de/en

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	6
Multiplayer	6
Storyline	–
Impresie	6

7


Din ceriu se pogorî un troll


Witch King și plăieșii

Fără să vreau, de câte ori mă gândesc la Electronic Arts îmi vine în minte imaginea unei mulgătoare olandeze, cu saboței de lemn și mână nepermis de fină, care stoarce meticulos ultima picătură de lapte din ugerul scofâlcit al unei vaci care a avut ghinionul să fie luată la ochi de către mai marii cooperativei. Am jucat cu mare plăcere BfME Eins, m-am bucurat de un BfME Mark II proaspăt și bine mirositor, dar, totuși, ce-i prea mult nu-i sănătos. Și mai mult de o duzină de jocuri depășește deja pragul bunului simț oricât de mult fanatism au declanșat cărțuliile și filmele maeștrilor Tolkien și Jackson. Cu toate acestea, starostele mulgătoriei Electronic Arts a decis că BfME II merită un add-on. Și l-a primit. BfME II: Rise of the Witch-King, o măgăoaie care se lăfăie pe un DVD și care nu poate fi jucat decât „alipit" frățiorului său mai în vârstă, este cea mai nouă ispită tolkienească și dovada vie că franciza The Lord of the Rings, contrar previziunilor mele, încă mai are suflu în ea cât să mai clatine un număr serios de gameri.

Rise of which King?

L-ați cunoscut în trilogia lui Peter Jackson în postura de trepăduș al lui Sauron. L-a înțepat pe Frodo și a fost, la rândul lui, înțepat mortal de către Eowyn. Un sfârșit nedemn pentru un individ care a băgat spaima în oasele muritorilor cu o mie de ani înainte ca Frodo să primească în grijă verigheta Întunericului și să cucerească audiența cu un zâmbet tâmp și cu piciorușele lui simpatic de păroase. De aceea Electronic Arts a încercat să-i cinstească amintirea dăruindu-i un add-on numai și numai al lui.

După cum probabil v-a informat și titlul kilometric, Rise of the Witch-King încearcă să răspândească puțină lumină asupra ascensiunii spectaculoase a unui „tânăr" ambițios, aflat în cârdășie cu Puterile Întunericului, care avea să ajungă cel mai prețuit general al lui Sauron. Povestea lui începe, cu voia noastră, în Nordul Middle-earth-ului și se termină doar când regatul Arnor-ului este doar o ruină.

Single, atââât de single!

De multe ori campania single a unui RTS este privită ca un simplu antrenament pentru încăierările din multiplayer și este tratată ca atare. Din fericire, în RotWK s-a lucrat din greu la scenariile single player. Exemplul perfect este prima misiune. Obiective banale: elimină câteva grupulețe răzlețe de inamici și construiește trei fortărețe. Floare la ureche, obiectivele pot fi îndeplinite fără mare bătaie

THE LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II
EXPANSION PACK
THE RISE OF THE WITCH-KING

Witch-King sus răsare, ca o taină mare...

de cap doar cu eroii. Îţi vezi de treabă, căsăpeşti ce e de căsăpit, construieşti ce e de construit fără să-ţi baţi prea mult capul cu recrutările (după cum am mai spus, eroii rezolvă treaba în doi timpi şi trei mişcări). Când te aştepţi să fii răsplătit cu un „Mission successful" binemeritat, surpriză, afli că întăririle duşmanului „bat la poarta hărţii" şi te trezeşti că ai la dispoziţie câteva minute să organizezi defensiva. Surprizele se ţin lanţ, misiunile contra timp sunt delicioase şi generează adrenalină cu carul, iar asediile sunt nişte mici opere de artă. Nu există timpi morţi, mereu apare câte ceva care să ne salveze de plictiseală. Nu lipsesc, bineînţeles, locaţiile celebre din cărţi şi filme. Vom asedia Amon Sul, fortăreaţa Arnorului, în ruinele căreia un mileniu mai târziu Frodo a făcut cunoştinţă cu brişca lui Witch-King. Vreau să vă las vouă plăcerea de a le descoperi, aşa că nu mai insist.

Singurele plângeri pe care le am sunt legate de AI. El săracul îşi face treaba, dar cum a fost învăţat. Acţionează după un anumit tipar şi e foarte greu să-l scoţi din ale lui. Există, bineînţeles, evenimentele scriptate (surprizele de care vă povesteam mai sus), dar când este lăsat de capul lui, ia nişte decizii total suspecte. De exemplu, în a doua misiune trupeţii AI-ului se încăpăţânau să treacă un râu exact prin zona cea mai puternic apărată, deşi puţin mai jos exista un vad unde nu postasem absolut niciun soldăţel. Oricum, nu este o problemă specifică lui RotWK şi, cel puţin în campania single, când inteligenţa dă greş, există întotdeauna forţa brută, care, alături de evenimentele scriptate, are grijă ca provocarea să nu scadă sub limita decenţei.

Armata Întunericului

Trupeţii Angmar-ului şi cei pe care-i veţi controla în campania single sunt visul oricărui obsedat de micromanagement. Deci ştiţi la ce să vă aşteptaţi. La unităţi specializate, adânc ancorate în conceptul „rock-scissor-paper" şi la jonglerii măiestre cu regimentele în încercarea de a maximiza eficienţa unui atac (sau a defensivei, în caz că nu v-aţi grăbit). Angmar-ul este, dacă nu mă înşel, singura facţiune care are acces la o unitate specializată în magie, sorcerer-ul. Înconjurat în permanenţă de acoliţi, pe care-i foloseşte drept scut uman sau, când este cazul, „combustibil" pentru vrăji, solomonarul este devastator pe câmpul de luptă. De partea cealaltă, a forţei brute, se află Thrall Master-ul, o unitate care adaugă puţină versatilitate forţelor destul de rigide ale Angmar-ului. La nevoie, Thrall Master-ul poate chema pe câmpul de luptă una dintre unităţile de bază ale facţiunii. Eşti pus în faţa unui atac de cavalerie şi n-ai picior de halebardier la îndemână? Thrall Master-ul salvează situaţia şi scoate din pământ din iarbă verde o companie de halebardieri. Arcaşii îţi stau ca un ghimpe în coastă? În două secunde poţi căpăta o hoardă de warg riders care vor rezolva problema. Totuşi, în multiplayer Thrall Master-ul mi se pare că înclină balanţa destul de mult în favoarea Angmar-ului şi asta nu e de bine. Este puţin cam ieftin pentru a putea fi folosit doar pe post de Plan B, cum a fost gândit. În fine, viitoarele patch-uri vor echilibra puţintel. Sper.

Celelalte facţiuni nu au fost uitate nici ele şi au primit câte două unităţi de căciulă menite să umple nişte goluri, să mai adauge puţină „fibră" armatelor şi să condimenteze multiplayer-ul. Am lăsat la urmă ce era mai bun. Adică apariţia eroului troll.

Treburi, socoteli

E bine de văzut că EA şi-a respectat mare parte din promisiuni. Avem o facţiune nouă şi ceva pe deasupra. Ni s-a promis un War of the Ring mai complex, l-am primit. Acum avem armate permanente, tot ce antrenăm pe câmpul de luptă îşi găseşte loc pe harta strategică, iar eroii adverşi, prinşi la „înghesuială" şi căsăpiţi, dispar pe bune. Ni s-a promis şi un erou mai complex. Este şi el. Procesul de creare a eroului a suferit şi el o operaţie estetică şi acum oferă mai multe posibilităţi de customizare. Altfel spus, EA şi-a făcut tema cum trebuie şi ne-a oferit un add-on ca la carte, care, în ciuda supradozei de The Lord of the Rings din ultimii ani, a reuşit să mă surprindă în mod plăcut.

■ cioLAN


War of the Ring



Bring out the gimp


Vecineee, ai niste zacăr?


O viitoare ruină

Gen RTS **Producător** EA **Distribuitor** EA
Ofertant Best Distribution, Telefon 021-408.30.90
Procesor P 1,6 GHz **Memorie** 512 MB RAM
Accelerare 3D minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1
ON-LINE www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	9
Impresie	9

8,8

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

F.E.A.R.™ EXTRACTION POINT

Uite elicopterul, nu-i elicopterul

Când a apărut F.E.A.R., îmi amintesc că eram toți călare pe Mitza și îl zgândăream din spate de câte ori intra într-un spațiu închis și întunecat dintr-un nivel al jocului, încercând să-i provocăm amuzați un infarct. Jocul a abundat în scene „tapetate" cu sânge și tot felul de sunete și șușoteli care îți făceau părul măciucă, acțiune sângeroasă la puterea a treia și câteva pasaje psihotice care te luau oarecum prin surprindere și reușeau să te ghemuiască în scaun de frică. Curios din fire și atras de grozăvie, l-am încercat și eu după ce i-a mai trecut lui Mitza frica de întuneric și ghionturi, dar am rămas puțin dezamăgit de final. Însă mi-a trecut repede. F.E.A.R. a fost excelent și, în ciuda faptului că s-a terminat în coadă de pește, m-am așteptat la o continuare pe măsură. Ghinion.

Urma scapă turma

Cam așa stă situația cu Extraction Point. Cinci ore de tras în neștire cu arma în stânga și-n dreapta, câteva scene paranormale care mi-au gâdilat nervii și mi-au sculat părul din nas și... gata. Nu rezolvă deloc misterul care înconjoară F.E.A.R., constând într-o continuă goană către punctul de extragere care ar

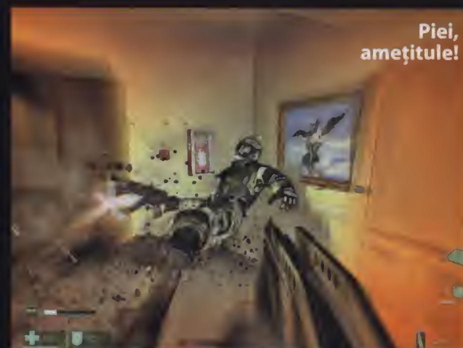

Alo, dormim în câmpul muncii?

trebui să-l scape pe eroul nostru din infern. Dezamăgitor. Să fie oare de vină faptul că Monolith n-a contribuit cu nimic la realizarea lui, sarcină care le-a revenit de această dată celor de la TimeGate Studios, creatorii seriei de strategii Kohan? Oare? TimeGate este la primul său FPS, așadar faptul că nu este familiarizat cu genul ar putea fi răspunsul corect.

Noutățile nu sunt deloc multe, expansion-ul adăugând concret câteva arme noi, dintre care se remarcă una laser, cu care m-am distrat decupând tapetul de pe pereți, și o mini-turelă automată portabilă, foarte eficientă și folositoare mai ales în cazul ambuscadelor. În rest, slow-motion cât cuprinde și aceleași spații înguste și închise, cu excepția a două sau trei zone. Se continuă


Dacă nici cu asta nu mi-au scos ochii...

povestea exact din momentul în care ne-a lăsat F.E.A.R. cu ochii beliți în soare. Ceea ce nu-i chiar atât de rău, astfel încât, în


Piei, amețitule!

așteptarea unui nou expansion, fanii jocului îl vor juca cu plăcere. Ar fi fost însă și mai puțin rău dacă n-ar exista o serie de bug-uri, ce se manifestă adesea și în moduri dintre cele mai ciudate și mai deranjante. De exemplu, corpurile victimelor continuă să tresară imediat după ce au căzut secerate, însă o fac... doar sonor. Treci peste ele, auzi cum te împiedici de ele, chiar dacă n-o arată, însă continuă să se zbată zgomotos, deși le-ai lăsat în urmă. Ar mai fi câte o armă care se afundă ici-colo în podea, agitându-se nervoasă pe verticală câteva secunde înainte de a reveni la normal, și cadavre ale inamicilor ce se încăpățânează să rămână blocate în pragul ușilor sau prin pereți.

Și totuși, F.E.A.R.

Pe plan vizual, Extraction Point se prezintă la fel de bine, continuând să pozeze în postura unuia dintre cele mai arătoase jocuri disponibile, în pofida faptului că nu a suferit îmbunătățiri din acest punct de vedere. Condiția este să aveți un sistem pe măsură, adică forțos, și să vă fi plăcut jocul original. Dacă nu, săriți peste. Nu-i veți simți lipsa.

■ KiMO

Gen FPS **Producător** TimeGate Studios **Distribuitor** Vivendi **Ofertant** Best Distribution **Telefon** 021.408.30.90 **ON-LINE** www.whatisfear.com

7

Foloseşte talonul de la pagina 80!

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER

Regele nu a murit, trăiască regele

Nebunia începe la scurt timp după lansarea unui joc. Ne uităm rapid peste el, ne bucurăm, strâmbăm din nas şi deja începem să discutăm despre ce va fi la anul. Mulţi îşi pun dorinţe şi mulţi au ghicit deja intenţiile producătorilor. A mai venit un octombrie şi, în timp ce un sezon ia sfârşit, altul este deschis în uralele microbiştilor. Fotbalul este un fenomen social, la fel ca tot ceea ce derivă din el.

Exprimare liberă

Ultimele 12 luni din viaţa departamentului PES de la Konami nu se traduc foarte greu. De la 5 la 6 avem mai multe îmbunătăţiri decât schimbări şi cei care dintr-un motiv sau altul au „probleme" cu acest joc vor spune că şi un patch putea să ne aducă aici. Ca în majoritatea cazurilor, adevărul este undeva la mijloc şi aş aminti în primul rând bine-cunoscutul şi sănătosul principiu care ne spune că echipa câştigătoare nu se schimbă.

Să începem cu licenţele, până acum un subiect sensibil pentru Konami. Primele modificări ce îţi sar în ochi sunt apariţia Ligue 1 şi absenţa (în urma unui proces se zvoneşte) Bundesliga, din care a supravieţuit totuşi Bayern Munchen. Deşi era de preferat să avem ambele campionate, în ochii mei a avut loc înlocuirea fotbalului mecanic cu cel mai frumos spectacol din Europa. Alături de Ligue I, cu licenţă completă mai vin Serie A, Primera Division, Eredivisie. La capitolul echipe, conform cu realitatea, sunt Anglia, Italia, Spania,

Fotbalul este un fenomen social, la fel ca tot ceea ce derivă din el.

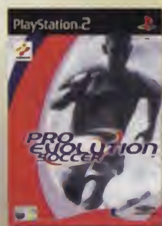
Argentina, Franţa, Olanda, Arsenal, Dinamo Kiev, Juventus, Manchester, plus alte câteva nume mai mici. Un pas înainte pentru Konami, care a mai luat din munca de pe umerii comunităţii, care până acum şi-a făcut treaba exemplar în fiecare an.

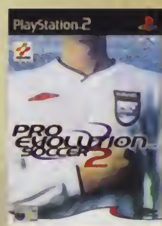
Meciurile din Pro Evolution Soccer păstrează şi pe alocuri îmbunătăţesc punctele forte din trecut: realism şi diversitate. După cum am spus, mari diferenţe nu sunt, însă de la mişcările jucătorilor şi până la frumuseţea acţiunilor, totul face ca PES să fie cel mai apropiat joc de ceea ce înţelegem printr-un simulator de fotbal. Folosirea unui gamepad de calitate, fac din nou reclamă nemascată Logitech-ului Rumblepad 2, ne ajută şi mai mult să profităm de libertatea de exprimare din acest joc. Deja se ştie, când vine vorba de PES, că niciun gol nu seamănă cu altul, nicio acţiune nu se repetă şi în acest joc nu m-aş supăra nici dacă aş termina toate partidele cu scor alb. Modul în care se construiesc acţiunile şi se leagă jocul de pase ne oferă cea mai apropiată experienţă de realitate. Într-adevăr, în acest an se ajunge puţin mai uşor în situaţii de finalizare, pe de altă parte însă şi apărarea este un pic mai vulnerabilă, câştigul fiind de partea jucătorilor din atacul ambelor formaţii. Echilibrul scorului se menţine însă şi cu ajutorul noilor portari, mult mai bine antrenaţi în acest sezon, care au unele intervenţii cu adevărat spectaculoase. AI-ul nu este mult mai strălucit decât anul trecut, însă dă dovadă de

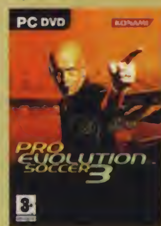

Atenţie! Nu priviţi în stânga-sus

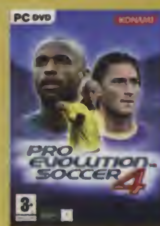

Calm, elegant, fixăm portarul, trimitem balonul

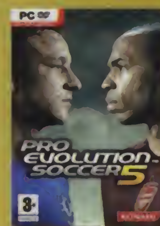










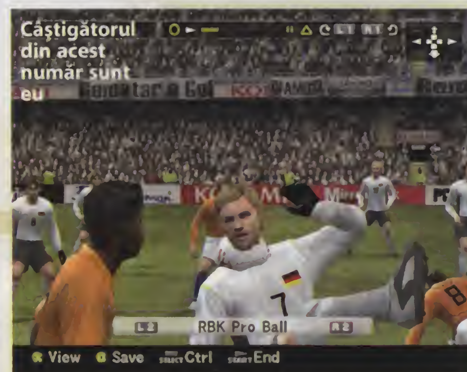



Frumuseţe de plonjon

mai multă creativitate şi practică un joc frumos şi mai natural. Au fost şi momente izolate în care se mulţumea să paseze mingea pe linia de fund, însă ciudat la toată faza era că avea goluri de recuperat, dar poate doar încerca să mă facă cu nervii. Totuşi, adevărata plăcere stă tot în PvP. Şi arbitrii şi-au schimbat atitudinea şi pot spune că s-a optat pentru o manieră britanică, cu jocul lăsat mai liber şi mai puţine cartonaşe. Pentru cei care nu au făcut încă pasul spre PES, există secţiunea „Training" unde sunt prezentate noţiunile de bază ale acestui joc. Cel mai mult înveţi însă jucând cât mai multe partide şi implicit întâlnind situaţii cât mai diverse. Credeţi-mă, merită tot timpul.

Something old, something blue

Pe partea de grafică ne-am fi aşteptat să vedem că a trecut un an, însă modificările minore par a fi rezultatul câtorva săptămâni de muncă. Probabil băieţii de la Konami au alocat mai mult timp debutului pe Xbox 360, unde ştacheta grafică este mai ridicată, varianta pe PC fiind în continuare o adaptare după PS2. Şi dacă i-am huiduit până m-am plictisit pe spectatorii din tribunele EA, mi se pare corect să remarc că nici în PES6 situaţia nu se prezintă mai bine. O privelişte urâtă pentru sfârşitul lui 2006, dar cu o pondere foarte mică în calitatea unui simulator de fotbal, fie că este de la EA sau Konami. Realizări deosebite nu putem evidenţia nici la sunet, unde sunt momente în care ajungi să te întrebi dacă tu sau comentatorii ar trebui să dea o tură pe la oftalmolog. Evident, ei sunt adormiţii care văd alt meci. Şi aici putem să fim puţin indulgenţi, deoarece atât timp cât gameplay-ul ne dă motive de bucurie, pot comenta şi o partidă de tenis, din partea mea, nu e mare pagubă. La categoria „Nu trecem cu vederea" intră cu siguranţă absenţa în continuare a opţiunilor LAN şi Direct IP, posibilitatea de a te despărţi de AI fiind dată doar de online sau înghesuiala pe acelaşi sistem.



Câştigătorul din acest număr sunt eu



PES 6 aduce şi El Clasico

Pro Evolution Soccer 6 nu a făcut un salt spectaculos faţă de anul trecut, însă rămâne în continuare peste seria FIFA la majoritatea capitolelor, inclusiv la gameplay, parte care ne preocupă cel mai mult. Să nu uităm nici că fiecare joc din seria PES a fost constant „îmbunătăţit" de comunitate şi cu siguranţă şi PES6 va deveni în scurt timp simulatorul de fotbal pe care ni-l dorim. Konami a pus încă o dată baza şi pentru încă un an PESoccer înseamnă Football.

■ Rzarectha

▸ **Gen** Simulator de fotbal ▸ **Producător** Konami ▸ **Distribuitor** Konami ▸ **Procesor** PIII 800 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** uk.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=118

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	9
Multiplayer	7
Storyline	–
Impresie	9



Oh my darling, oh my darling...


No, acela cică io sunt...

Aproape întotdeauna mi se pare dificil să încep să descriu și să analizez un joc de strategie, cu atât mai mult un city-builder, care are aspecte mai mult sau mai puțin comune. A trecut mult timp, iar lucrurile care mi-au rămas de spus nu se cuvin a fi publicate. Problema asta e cu atât mai dificilă în clipa în care dai peste un joc ca cel de față, despre care nu poți spune nici că e bun și nici mediocru. Nu poți zice că se adresează gamer-ului normal și nici celui hard-core. Practic, ești cumva prins la jumătatea unui pahar de vin și nu știi dacă să-l termini sau să mai pui peste. E ca și cum te uiți la un baton cu mac și nu știi din ce capăt să-l începi, pentru că de fapt pe toată lungimea lui are exact același gust. Nu ești nici măcar confuz, ci doar... gol de impresii. Oricum, concluziile vin la urmă.



ANNO 1701

De ce 1701?

Anii anteriori au fost acoperiți de celelalte două titluri. Dacă vreți să știți ce s-a întâmplat în 1701, iată câteva evenimente – Frederick 1 devine regele Prusiei, piratul William Kid este spânzurat la Londra, Parlamentul Englez aprobă The Act of Settlement, prin care succesiunea la tron este dată Sophiei, Electress of Hanover, Jethro Tull a inventat mașina de cultivat și au fost fondate orașele Detroit și Michigan. Așadar, anul 1701 nu are prea mare legătură cu vreun eveniment major în istorie, dacă ar fi să ne luăm după Wikipedia. Însă asta e neesențial. Ideea e că atunci ți-a venit ceasul să iei banii reginei și să te muți în Caraibe, unde să pui bazele colonizării. Și uite așa, îți iei vaporul și te cari peste mări și țări până când găsești o insulă numai bună și, vorba americanului, „erectezi" trei colibe și o biserică. Mai departe, lucrurile merg de la sine. Lumea vine, se apucă de cultivat pământul, pune mâna pe undițe și taie pădurile. Încet, încet, oamenii încep să aibă pretenții din ce în ce mai mari, ca de exemplu bere. Și de aici, lucrurile intră în fine pe o cale ascendent normală, greutățile vieții găsindu-și sfârșitul prin halbe.

Mai bine beut!

Anno 1701 tinde să dea o importanță radical-germană actului cultivării hameiului, respectiv celor succesive de recoltare și

fermentare. De aceea, din punctul lor de vedere, secretul avansării oricărei civilizaţii stă ascuns în spatele unei beţii crunte, când ideile prind formă fizică, iar toate femeile devin frumoase. Natalitatea atinge cote ideale, iar familiile se formează în jurul hoardelor de copii. Mai mulţi copii, mai multe mâini de lucru. Gândirea este bună, deoarece randamentul în rândul infanţilor este mult mai mare. Muncesc mult şi mănâncă puţin. Deşi poate tot ce am spus nu are o importanţă majoră în mecanica jocului, totuşi o inspiră. Cert este că Anno 1701 este un joc foarte pitoresc, bavarez de-a dreptul, frumos colorat şi descris, incredibil de uşor de înţeles, dar în acelaşi timp complex. Practic, ai totul la îndemână, nu pierzi niciodată timpul navigând cu mouse-ul pe ecran, iar tutorialele te trec prin toate etapele jocului. Normal, exactitatea şi eficienţa asta tipic nemţească duc la diminuarea dozei de feeling pe care o primeşti, deoarece jocul nu are acea componentă umană exacerbată de obicei în jocurile de origine transatlantică. Este rece, oarecum depersonalizat. Însă, asta nu te deranjează după primele trei ore care ţi s-au părut 10 minute din momentul în care ai instalat jocul. Jocurile sunt o metodă bună de a uita de alcool... aşa că aştept acel city-builder în care vei da calculatoare poporului pentru a-i ţine pe toţi fericiţi.

ALTERNATIVĂ

City Life

Deşi face parte dintr-un gen foarte puţin diferit, totuşi mi-e imposibil să nu recomand din nou acest joc oricărui pasionat de builder-e. Este construit pe alte principii, însă feel-ing-ul pe care îl ai când joci şi satisfacţiile sunt similare.



Gnoseopatie

Da... unii suferă de mania despicatului firului în patru, examinării aspectelor ştiinţifice ale unui joc, transformării într-un fel de vită căreia îi facem un tuşeu profilactic. Şi eu simt aceeaşi nevoie de a intra în amănunte, însă azi îmi voi depăşi fetişul şi voi arunca cu teorii şi idei în stânga şi în dreapta. Adică până la urmă, cui îi pasă că economia jocului este dezechilibrată în mod abuziv de forţele atent educate ale AI-ului? Dacă merge, dacă ne place... asta e. Anno 1701 este un joc de cucerit insule, de navigat, de cultivat hamei şi struguri, de vânătoare, de fabricat unelte şi de a ţine lumea beată turtă pentru a putea avansa şi a ajunge aristocrată. Dacă cineva îşi închipuie că o populaţie muci este imposibil de controlat, greşeşte amarnic. Are nevoie doar de un conducător şi mai beat ca ea. Iar ordinea interioară se va stabili de la sine. Sunt curios ce s-ar fi întâmplat dacă aş fi tras un metru de bere înainte de a juca. Probabil ar fi înţepenit toate clasele sociale cu gura până la urechi şi ar fi turnat copii până la supra-populare. Aş fi uitat şi de beneficiile interfeţei şi de grafica superbă şi de uragane şi alte năzbâtii atât de bine lucrate în cazul de faţă. Cine are nevoie de ele, când singurul lucru la care te poţi gândi e să construieşti numai birturi şi distilerii? Şi economia merge. Lumea vine şi cumpără fără să se gândească. Plătesc oricât, că e vorba de băutură până la urmă. Iar căprioarele, urşii, tigrii, gazelele şi girafele americane trăiesc într-o armonie aproape iehovistă, bete şi ele turtă.


Furtună în Caraibe


Monkey Island!?

Beţi lapte

Cum spunea un amic de-al meu când a văzut un afiş medical pe are scria beţi lapte – Băh, io beţi turtă am mai văzut, beţi morţi am auzit, dar beţi lapte... Aşa zic şi eu – măh, jocuri nemţeşti am mai văzut, dar unul atât de antebelic nu. Şi când te gândeşti ce poate face din om un Război Mondial... Îl trezeşte şi rău e. Până la urmă vine şi concluzia, şi anume că excesul duce la ciroză. Anno 1701 nu duce la ciroză, ci la o revenire pe piaţă a genului pentru că părerea mea cea tulbure este că poate fi considerat unul dintre cele mai bune jocuri ale anului din categoria din care face parte. Simplu, dar complex, exact, dar divers, lung, dar pare scurt, frumos, dar decent. Nu văd de ce ar vrea cineva mai mult decât atât. Şi te face şi să-ţi aduci aminte de toate chefurile prin care ai trecut sau de cele după care te-ai trezit fericit şi cu o zână bună care veghea...

■ **Locke**

Grafică	9
Sunet	8
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	7
Impresie	9

8,1



MEDIEVAL II TOTAL WAR™

Toate drumurile vin de la Rome



Mi se pare de domeniul miracolului felul în care Creative Assembly reuşeşte să mențină constanț ritmul în care aduce pe piață noi titluri din seria Total War. Şi tot de domeniul miracolului mi se pare faptul că o firmă producătoare de jocuri a aplecat urechea la rugile fierbinți ale pasionaților, dintre care cea mai arzătoare era aceea de a ne pune la dispoziție un Medieval cu engine-ul tactic apărut în Rome: Total War. Bine, că odată cu tactica am cam primit şi strategia din RTW, asta poate că nu era chiar aşa de dorit, dar sunt câteva lucruri noi sub acest aspect, care fac mai interesant şi mai dinamic motorul de strategie care de la Rîm se trage.

Bătaia e ruptă din Rome

Dar pentru că tactica distinge seria Total War de orice alt joc care nu este din seria Close Combat, despre aceasta voi grăi întru întâi. De la bun început trebuie spus că nu este mai nimic nou sub acest aspect, față de titlurile Rome: Total War. Felul în care se murdăresc armurile în timpul luptei este fain de privit cu un popcorn şi-o colică pe genunchi, dar atât. Ceea ce aş fi dorit mult, şi anume o mlaştină, ceva, în care să rămână înfiptă cavaleria grea, nu am găsit în Medieval II. Nici terenul, după ce este frământat de două oştiri în bătălie, nu se transformă într-o capcană pentru trupele grele – ceea ce ar fi foarte interesant odată cu sosirea întăririlor şi prelungirea luptei.

Este adevărat, însă, că Medieval II mi se pare cel mai realist şi mai variat sub aspect tactic, din toată seria Total War. Dar, aici intervine o discuție. Realismul tactic presupune o viteză foarte mare a desfăşurărilor de trupe, odată începută bătălia. Pur şi simplu, lupta este un iureş gigantic, în care contează foarte mult inteligența cu care ți-ai dispus trupele inițial. Datorită acestei viteze şi a îngrămădelii „ilizibile" de trupuri care se luptă sau decorează câmpul de bătălie, este foarte

puţin ceea ce ochii înţeleg la repezeală şi ceea ce poate face o mână mediu dibace transpirând pe un mouse.

Aici avem un exemplu clasic de confruntare între două modele de gameplay ale unui joc de tactică, fundamental diferite. Unul presupune realism maxim, indiferent dacă interfaţa cu utilizatorul şi reacţiile normale ale jucătorului mediu se întâlnesc în punctul comun al plăcerii de a juca. Celălalt model este cel al jocului care creează o convenţie, un model al cărui rol precis este de a reconstitui realitatea din perspectiva capacităţii jucătorului de a folosi interfaţa jocului şi de a reacţiona în timp real şi util la evenimentele cea în care lucrurile sunt mai aşezate, mai bine centrate pe capacitatea jucătorului de a observa şi a reacţiona.

Trebuie să o recunoaştem, bătăliile din Shogun TW sau Medieval TW erau mai mult ca un joc de şah, în care aveai timp să gândeşti, să cauţi, să selectezi, să dai ordine, iar „piesele" reacţionau suficient de previzibil. Cert, acest model nu era tocmai realist, iar AI-ul contribuia uneori, prin ineficienţă, la ritmul moderat al bătăliilor. Dar, după un iureş sălbatic în Medieval II, în care nici nu apuc să-mi folosesc ca lumea arcaşii pentru că tot frontul inamic se năpusteşte către mine, care sunt unul singur gândind cu o mână pe mouse diferenţierea pe două categorii a comunităţilor din Medieval II: oraşe şi castele. Oraşul este exact acela pe care îl ştim din celelalte titluri TW, dar castelul este o şmecherie nouă şi formidabilă.

Practic, castelul este o aşezare militară, centrată pe recrutare şi pe defensivă. Un avantaj este acela că, încă din stadiul de început al jocului, castelul îţi permite să recrutezi trupe de elită, oferindu-ţi în timp un acces mult mai rapid la cele mai bune trupe pe care facţiunea ta le poate crea. Un alt avantaj al castelului constă în capacitatea defensivă crescută a zidurilor sale – o fortăreaţă poate ajunge a avea până la trei



tactice de pe câmpul de bătălie.

În opinia mea, începând cu Rome TW, gameplay-ul seriei Total War face parte din prima categorie, cea a realismului cu orice preţ. Sunt adeptul acestui tip de gameplay atunci când vorbim de un joc precum cele din seria Close Combat, unde numărul redus al combatanţilor, suprafaţa mică a câmpului de luptă şi faptul că acesta este privit de sus, încăpând într-un ecran, sunt elemente puternic ajutătoare (fără a mai pomeni aici şi interfaţa excelentă). Dar, în îngrămădeala realistă, de altfel, din Rome: Total War sau Medieval II, încep la un moment dat să regret vechiul model tactic, aflat în a doua categorie, pentru 16 unităţi, parcă încep să regret frumuseţea epică a bătăliilor susţinute în ritm de paradă militară, din primul Medieval...

Pe o stâncă neagră, într-un nou castel

Pe partea de strategie, trei sunt lucrurile cu adevărat noi şi importante pe care le aduce Medieval II. Primul ar fi acela că, într-o singură tură, dintr-un oraş pot fi recrutate mai multe unităţi deodată. Numărul şi felul unităţilor recrutabile pe tură poate creşte în funcţie de anumite construcţii din oraş. Al doilea lucru nou şi important este centuri de ziduri, foarte dificil de cucerit. Dezavantajul castelului este acela că nu îţi permite construirea anumitor clădiri, şi prin aceasta limitează exploatarea şi comercializarea resurselor provinciei în care a fost construit. Dar, în momente şi locuri dificile, un castel se dovedeşte mult mai util decât un oraş bogat, pentru că ajută tocmai la protejarea provinciilor bogate. Oricum, un castel se poate converti în oraş, dacă vremurile se dovedesc mai iertătoare cu facţiunea ta.

Aceste prime două noutăţi importante în secţiunea strategică a jocului au un impact pozitiv deosebit asupra acestuia. În primul


Detalii grafice şi zoom la vârfu' muntelui în ecranul strategic



Negustorul, cu burta pe resursă

rând, creşte foarte mult flexibilitatea strategiei ce poate fi abordată – te poţi adapta acum mai bine condiţiilor etern schimbătoare ale relaţiilor diplomatice. În al doilea rând, faptul că ai acces mai rapid la trupe de elită sporeşte dinamica jocului, îl face mai interesant inclusiv în aspectul său tactic. Chiar dacă nu îţi poţi permite să produci şi să întreţii de la bun început multe trupe de elită, există momente într-o bătălie în care acţiunea unui număr mic de soldaţi profesionişti, bine dotaţi cu arme şi armuri, face diferenţa dintre o victorie şi o înfrângere.



Avantaje ale castelului devenit citadelă

Toţi vor un A.S.E.

Al treilea lucru nou şi important din Medieval II este felul în care sunt concepute ghildele. Acestea existau ca upgrade-uri finale ale anumitor construcţii, în primul Medieval. Acum ele sunt edificii de sine stătătoare, specifice unei anumite profesii, şi au o linie proprie de upgrade. O construcţie a unei ghilde poate fi realizată numai dacă ghilda îţi face o invitaţie în acest sens, ca urmare a căilor de dezvoltare alese de facţiunea ta, în care favorizezi „afacerea" unei anumite ghilde.

Există trei niveluri de construcţii specifice ghildelor, fiecare oferind beneficii crescânde şi semnificative celui care le deţine. Primul nivel se poate construi în oricare din oraşele unei facţiuni, al doilea într-unul singur, iar al treilea, cartierul general al ghildei, este reprezentat de o clădire unică pe întreaga hartă.

Avantajele unei construcţii de ghildă sunt foarte mari. Să luăm un exemplu – negustorii, un alt lucru nou în Medieval II. Aceştia pot fi creaţi ca orice unitate noncombatantă, precum preoţii, diplomaţii, spionii sau asasinii. Rolul lor primordial este de a se duce în lume şi a se aşeza pe o resursă de pe hartă, producând un venit proporţional cu experienţa negustorului şi cu distanţa resursei faţă de capitala ta.

Problema este că, odată pus cu fundu' pe resursă, negustorul nostru poate fi „atacat" administrativ şi comercial de unul al unei alte facţiuni. Dacă ai ghinion şi dacă nu ai suficientă experienţă, te trezeşti că negustorul tău dispare. Naşpa, căci un negustor costă vreo 550 de galbeni, sumă mare şi destul de greu de recuperat cu profit semnificativ, într-o viaţă de om – sau până-ţi atacă afacerea un negustor străin.

Dar, dacă ai o ghildă de comerţ într-un oraş, acolo se produc negustori cu experienţă





crescută, din aceia pe care să-i trimiţi departe-n lume, să-i pui pe o resursă ţapănă şi să uiţi de ei, dar să încasezi sume frumuşele anual. Sau, dimpotrivă, să-i trimiţi la „spart" afacerea altora şi dat ţepe cu acte în regulă prin străini – aşa se fac foarte mulţi bani, chiar de ordinul miilor, dar negustorul tău trebuie să pută îngrozitor, de la câte alifii şi-a uns pe dânsul...

Ei bine, dacă ar fi să antrenezi pe căi normale un negustor (/asasin/spion/diplomat/preot), în aşa fel încât să-l aduci la vârful performanţei, apoi mult quicksave şi quickload trebuie să dai până cade norocul de suficiente ori pe tine cât să-l faci aspru, dar dur. Ghildele sunt o modalitate de a elimina plictisitoarele stagii de antrenament ale anumitor profesii şi o surpriză plăcută şi interesantă pentru orice jucător – invitaţia unei ghilde poate să-ţi pice perfect în momente mai grele ale jocului. Oricum, revenind la exemplul cu negustorul, ghilda comercială aduce o anumită dinamică folosirii acestei noi unităţi necombatante, care, altfel, ar fi fost doar un ornament incomod la modelul de comerţ netransparent şi rigid moştenit de la Rome: Total War.



Recrutare multiplă pe tură

Poporul român are un destin minor pentru că tătarii nu au intrat în Moldova călare pe elefanţi.











Cartierele generale a trei ghilde importante

Olimpiadele Crucii

Papa. Papa face și desface, dar nu prea. „Avem papă!" și în Medieval II, dar, în opinia mea, rolul său este excesiv decorativ. Adică, Papa fixează obiective pentru cruciade, excomunică sau iartă de excomunicare și oferă misiuni cu caracter religios. Asta nu e nimic nou. Nou este faptul că poți face în așa fel încât să influențezi deciziile unui Papă, fie prin câștigarea simpatiei acestuia, fie prin impunerea ca Papă a unui cardinal provenit din facțiunea ta. Am zis „deciziile"? Păi, am cam exagerat cu pluralul, de fapt, este vorba despre o singură decizie pe care o poți lua în locul Papei – aceea a obiectivului cruciadelor. Ahem, atâta agitație cu alegerea de Papă numai pentru așa de puțin?

Bun, iar acum luăm o mică pauză muzicală. Dacă veți viziona filmulețul (daaa, filmulețele au reveniiiit!!) cu ungerea Papei, veți auzi o muzică religioasă faină și rară. Cu certitudine, cel care a alcătuit fondul sonor al jocului trebuie să fie un cunoscător rafinat, căci a folosit în filmulețul cu pricina un Alleluia de pe CD-ul „Chants De L'Eglise De Rome. Periode byzantine", editat de Harmonia Mundi cu ansamblul Organum dirijat de Marcel Peres. Este un exemplu de arheologie muzicală și o tușă de veridicitate în joc (deși bucata respectivă e cu vreo 400 de ani mai veche decât momentul 1080 A.D.). Vă recomand călduros acest CD.

Și pentru că tot sunt la capitolul „Papa și ai lui", vreau să mă plâng în privința puterii absolute a inchizitorului. Adică, mie un inchizitor mi-a ars pe rug nu doar cel mai bun general, dar chiar și pe Dogele Veneției. Oameni buni, Creative Assembly poate să plimbe aberația asta de aici – Inchiziția nu era democratică, nu punea chibrituri la degetele vlădicii și ale opincii, oricât de joasă ar fi fost pietatea unui rege sau mare nobil. Inchiziția avea treabă cu masele, cu intelectualii și cu mica nobilime. Auzi, să ardă un inchizitor pe Dogele Veneției!!! Culmea imbecilității!!! Prostie impardonabilă. Iar Veneția a controlat aproape secole Papalitatea... Hm, asta poate pentru că cea mai bună modalitate de a-ți feri un general când Inchiziția îi dă



Interfața cu Papa și cardinalii

PESTE 6 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...

ACUM LA SUPER PREŢ! 89,9 RON

WORLD OF WARCRAFT®

1.CREEAZĂ

Creează-ţi propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase şi 9 clase diferite. Apoi personalizează-ţi eroul cu sute de combinaţii diferite de tunsoare, ton al pielii şi costum.

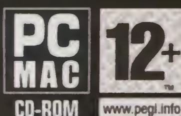


2.CONECTEAZĂ-TE

Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l şi eşti la un clic distanţă de reţeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienţi îţi stă la dispoziţie în limbile engleză, franceză şi germană, prin e-mail sau telefon.

3.INTRĂ ÎN LUPTĂ

Fie că eşti novice sau veteran, o lume plină de aventuri şi fapte eroice te aşteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziţie să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aştepte o nouă aventură.



Vizitează www.wow-europe.com pentu informaţii live despre joc

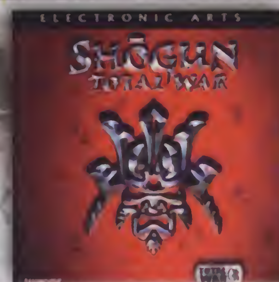


*informaţie obţinută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spaţiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).

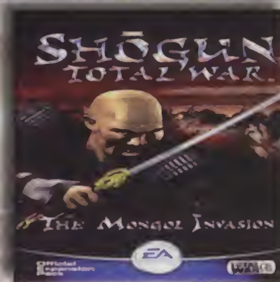
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIŢIONALE. SE APLICĂ RESTRICŢII ADIŢIONALE.

Importator şi distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90





Shogun: Total War 2000



Shogun: Total War - The Mongol Invasion 2001

târcoale este de a-l urca într-o corabie şi a-l ţine la mică distanţă de ţărm, spre a fi folosit numai în cazul unei bătălii importante.

Tot la religie înscriem şi Cruciadele. Modelul acestora este mai bine realizat în Medieval II, dar suferă de o problemă. Papa îţi poate cere să te alături unei Cruciade, ca misiune. Tu îţi marchezi nişte trupe ca fiind atribuite Cruciadei, dar nu le trimiţi către locaţia tevaturii cu pretext religios. Ei, şi ce dacă? Papa zice bravos şi consideră misiunea îndeplinită, iar singura ta pierdere minoră este alcătuită din câţiva soldaţi prea zeloşi care au părăsit dezamăgiţi unităţile tale care nu au pornit către Ierusalimul momentului...



Misiune tipică în Medieval II

Şchiopul şi Fulgerul

Aşa precum bănuiam de multă vreme, modelul invadatorilor mongoli a fost şi el îmbunătăţit, urmând schema de desfăşurare a invaziilor migratorilor din Rome: Total War Barbarian Invasion. Adică, hoarda vine, se plimbă o vreme distrugând totul în cale (pot da „sack" pe un oraş cucerit!), după care se aşază la casa ei, în casa ta. Astfel, se sedentarizează într-una din provincii şi începe să se comporte ca o facţiune normală.

Atâta doar că mongolii vin acum în două arome. Primii sunt cei numiţi chiar Mongoli, pe care îi poţi respinge cu eforturi considerabile, dar mai mici decât cele din primul Medieval. Apoi „Vin Timurizii!!!". Domnilor, ăştia-s Moartea! Cam aşa cum erau mongolii la vremea lor, sub înţeleapta conducere a lui Timur Lenk, ăla de l-a băgat în colivie pe Baiazid Ildirim. Care Baiazid, relaxat că Mircea cel Bătrân nu vine să-i tragă covoraşul de sub genunchi la rugăciune şi haremul de sub **** pe timp de noapte, se credea Stăpânul Lumii şi visa la nemurirea întru Eminescu.

Ei bine, cam aşa trebuie să fiţi şi voi dacă mai trăiţi în momentul din joc în care „Vin Timurizii!!!" – cu o burtică rotunjoară şi un acut feeling al destinului mondial - pe undeva mesianici. Ei bine, „Vin Timurizii!!!" şi vă aşază la locul vostru real în istorie, adică unde vă sunt picioarele. Problema, ah, iar cuvântul ăsta!, este că Timurizii au prea mulţi elefanţi care se leagănă pe coarda sensibilă a bunului meu simţ. Pur şi simplu, nu îmi imaginez tătarii intrând în Moldova călare pe elefanţi, vă daţi seama ce scotea Sadoveanu din asta? Oare ce dimensiuni epice monstruoase ar mai fi căpătat „Fraţii Jderi" dacă istoria îi dădea lui Sadoveanu elefanţi?!!! Oare pentru că tătarii nu au avut elefanţi în Moldova a ajuns trilogia fundamentală a lui Sadoveanu să fie una a Jderilor, şi nu a inelului, cu filmări computerizate în Noua Zeelandă? Sadoveanu a fost atât de aproape... trebuia să trăiască numa' cât să prindă un Medieval II, ah,





Medieval: Total War 2002



Medieval: Total War - Viking Invasion 2003



Rome: Total War 2004



Rome: Total War - Barbarian Invasion 2005



Rome: Total War – Alexander 2006

câăâtăăă inspirație ar fi așternut cu ton domol în paginile sale... Și ce mâncăruri geniale ar fi inventat bucătăria moldovenească din carcasele pachidermelor răpuse în bătălie!... Tochitură de elefant... Asta i-a lipsit și lui Radu Anton Roman, Cel de Sus să-l odihnească, ca să decoleze vertical în cariera sa internațională! Garson, ce vin recomanzi la elefant pe ștevie?

Îmi permiteți aici o paranteză corolar, o hiperbolă justificativă pentru glorioasele noastre semiratări naționale? Enunț: „Poporul român are un destin minor pentru că tătarii nu au intrat în Moldova călare pe elefanți." Vă mulțumesc pentru atenție.

Cert este că „Vin Timuriziii!!!" cu prea mulți și tari elefanți, iar armatele tale... sau, de ce să mai vorbim despre ele? De ce să vorbești despre cei duși? Viii cu viii. Adică, puțini cu puțini, că rămâi în fundu' gol pe hartă după ce „Vin Timuriziii!!!". Și dacă, totuși, le faci față, te bucuri și zici răsuflând ușurat: „N-o fi realism istoric, dar este o provocare behehestială care te lovește taman când te fuduleai mai tare!". O nucă tare a jocului și o surpriză plăcut neplăcută.

Medieval pentru noi, Nu este Medieval II.

Dacă elefanții Timurizilor au mai fost cum au mai fost, în sensul că sunt o provocare și dau bine la sufletele tari, despre azteci, în schimb, chiar nu știu ce să zic. Decât că pot fi o provocare pentru cei care vor să aprindă un chibrit la gura unei flatulații – adică un „fîsss!". În opinia mea, Lumea Nouă și cucerirea ei sunt puse cu mâna în joc, doar ca să fie acolo, pomenite la feature-uri. Complexitatea stranie a realității istorice a înfrângerii Imperiului Aztec nu este și nici nu poate fi surprinsă de motorul strategic și diplomatic sărăcăcios al seriei Total War. Ba chiar nici măcar de cel tactic. Deci, o chestie exotică și inutilă, prost tratată și prost realizată: azteci în Medieval II.

Cu toate acestea, bune și rele, pot să spun relaxat că Medieval II nu este o dezamăgire, dar nici nu sparge frontierele seriei Total War. Cu o grafică clar îmbunătățită și suficient de bine optimizată, ce o depășește calitativ pe cea din Rome (incredibil, dar se poate!), cu același motor tactic genial, cu găselnița inspirată a castelului și ghildelor, cu provocări interesante și cu un AI parcă îmbunătățit în partea strategică, Medieval II este un joc bun. Cu toate acestea, rămân cu aceeași senzație pe care mi-a lăsat-o Rome. Anume că, în încercarea de a implementa noutăți, producătorii nu reușesc încă să aducă motorul strategic al jocului la nivelul celui tactic, dar izbutesc în ultima clipă să facă în așa fel încât partea de strategie să nu-ți strice plăcerea oferită de cea tactică.

Evident, aici nu poate lipsi eterna trimitere către modificatori: Medieval II: Total War va atinge maturitatea numai după trecerea prin calculatoarele care au făcut un Rome Total Realism sau Europa Barbarorum. Dar, chiar și atunci, va fi valabilă următoarea avertizare pe care v-o transmit pe această cale. Fiți atenți că va apărea în curând, cu siguranță, o versiune de tip Sold Out, foarte ieftină, a primului Medieval, cum a fost cazul și cu Shogun-ul. Probabil va fi versiunea cu extensia Viking Invasion inclusă, căci și Shogun-ul era Warlords Edition. De ce vă spun eu asta? Pentru că apariția noului Medieval nu îl scoate deloc din atenția noastră pe primul. Eu cred că este vorba de două jocuri semnificativ diferite, fiecare dintre acestea având ceva aparte și atractiv de oferit. Medieval II nu este un Medieval mai bun. Este un alt fel de Medieval.

■ **Marius Ghinea**

▸ **Gen** Strategie ▸ **Producător** Creative Assembly ▸ **Distribuitor** Sega ▸ **Ofertant** TNT Games, Tel.: 021-345.55.05 ▸ **Procesor** PIV 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB ▸ **ON-LINE** www.totalwar.com

Grafică	10
Sunet	10
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	–
Impresie	9

9,2





Un aliat împotriva nopţii eterne

Noul capitol din saga Guild Wars nu este şi nici nu ar trebui privit ca un urmaş al primelor două campanii, chiar dacă referirile la Prophecies şi Factions apar adesea spre finalul quest-ului principal. Guild Wars: Nightfall merită să fie privit asemenea unei noi


Arhitectura cu influențe egiptene se simte ca la ea acasă


Păsărică, mută-ți cuibul!


Duhul lămpii, înainte de a-mi îndeplini prima dorință

piese dintr-un imens puzzle, care va continua să-și etaleze indiciile până în ziua în care mult așteptatul deznodământ își va impresiona fanii. Cât de departe este acest final sau dacă într-adevăr va exista unul, numai timpul ne poate răspunde. Cert este că Nightfall, cu toate noutățile pe care le aduce într-un univers deja fascinant, reușește să îmbunătățească fiecare aspect al seriei atât în PvE, cât și în PvP, în vreme ce conceptul de joc a rămas, în general, același. Faptul că pentru a-l juca nu este necesară plata unei taxe lunare nu face altceva decât să atragă noi jucători în universul său. De această dată, acțiunea se petrece pe un nou continent, Elona fiind o lume inspirată din folclorul african și dominată de motive egiptene, a cărei poveste ne poartă pașii de-a lungul unei campanii single player impresionante, ce egalează prin dimensiuni primele două capitole adunate la un loc. Campania din PvE este una mult mai imersivă și mai complexă, single playerul fiind crema și piperul din Nightfall. Asta nu înseamnă că PvP-ul, care a constituit până acum principalul punct de atracție al seriei, a fost lăsat de izbeliște. Mai mult decât atât, ArenaNet a reușit chiar să-l facă mai savuros și mai interesant ca niciodată prin introducerea unor noi moduri de joc și a unui sistem de luptă pe placul oricui, fie el și un adept înverșunat al PvE-ului.

Magia Elonei

Elona este o lume predominant deșertică, vibrantă și colorată, a cărei arhitectură, ce amintește de lumea de basm a celor O mie și una de nopți, reprezintă o schimbare bine-venită față de tema asiatică folosită în Factions și lumea pârjolită de invazia charr-ilor din Prophecies. Însă povestea nu este deloc una prea fericită pentru locuitorii continentului împărțit în trei provincii, care acum se văd amenințați de consecințele acțiunilor unui despot dement. Individul cu pricina s-a gândit într-o zi că i-ar sta tare bine în postura de cuceritor și unic cârmuitor al întinsului continent. De aceea a apelat la ajutorul unui zeu renegat care, în loc să-i mulțumească „binefăcătorului" care l-a sculat din morți și să-i sprijine planurile de dominare mondială, îl lasă baltă. Rămas cu ochii în soare, acesta nu poate decât să vadă cum hoardele de monstruozități pe care le-a dezlănțuit lighioana asupra continentului bagă spaima în inimile cetățenilor și amenință să învăluie Elona într-o beznă eternă. Ca de obicei, salvarea zace în mâinile unui erou, care va trebui să-i pună bețe în roate invadatorului, îndeplinind o mulțime de quest-uri și puzzle-uri, de-a lungul unei campanii single player lungă și plină de peripeții.


Încă puțin și își ia zborul

Marea noutate pe care o aduce Nightfall față de predecesorii săi este un sistem de eroi, un soi de NPC-uri controlate de jucător de-a lungul celor 20 de misiuni ce țin de quest-ul principal, și o mulțime de misiuni secundare. Dar nu care cumva să faceți greșeala de a-i asemăna cu henchmenii, deoarece diferențele sunt extrem de mari. În primul rând, fiecare dintre eroi are personalitatea sa proprie și ambiții care vor ieși la iveală pe parcursul poveștii, îmbogățind firul narativ al acesteia prin implicarea lor directă în evenimente. Modul în care o fac, gesticulând și conversând pe tonuri diferite, în funcție de caracterul fiecăruia și de situație, te face să sorbi de-a dreptul povestea în care ajungi să te implici din ce în ce mai mult și să aștepți cu nerăbdare un nou cutscene. Eroii însă nu au doar rolul de a înfrumuseța povestea, ci contribuie substanțial la câștigarea bătăliilor, atacând dacă li se ordonă, patrulând și păzind spatele jucătorului la nevoie. Am fost plăcut surprins să constat că îi pot folosi și ca momeală, trimițându-i la mică distanță de un cuib cu drăcovenii de nivel mult prea mare pentru a le face față cu ușurință. Astfel, mi-a fost mult mai ușor să scotocesc nestingherit locul în căutarea unui anumit obiect, în vreme ce camarazii îmi cădeau eroic pe capete la datorie. N-am avut nici cea mai mică remușcare să-i folosesc pe post de carne de tun, deoarece odată cu intrarea într-un oraș sau avanpost, fiecare dintre ei revine imediat la viață fără nicio zgârietură. La ananghie, nu văd de ce n-aș folosi o astfel de stratagemă și n-aș experimenta puțin pe spinarea AI-ului


Sunt curios cine-o să-mi spele izmenele


Eroii mi se dau în petec

care a făcut un mare salt înainte odată cu apariția eroilor. Tocmai pentru a-l scuti de asemenea momente, Nightfall îi dă jucătorului şansa să le customizeze acestora build-ul de skill-uri după propriile nevoi şi să le îmbunătăţească armurile, pentru a-i face mai agili, mai eficienţi şi mai rezistenţi în toiul luptelor. În plus, răspund cu promptitudine comenzilor, interfaţa simplă şi intuitivă transformând pe alocuri jocul într-un mic RTS. Îmi place.

Eroi au fost, eroi sunt încă

Combinaţiile de luptă pe care le pot folosi eroii sunt extrem de multe, sistemul funcţionează perfect şi este atât de bine implementat încât stai şi te gândeşti ce rost mai are să te alături unui party alcătuit din jucători umani. Răspunsul este foarte simplu: pentru că este mai distractiv şi nu rişti să devii un nihilist. Iar ca să facă oferta şi mai atractivă, ArenaNet a decis să le dea celor care deţin şi una dintre celelalte campanii ocazia de a le vizita şi de a accepta un quest specific care, odată îndeplinit, le oferă accesul la un erou specific campaniei respective. Revenind la recomandarea de mai devreme, unde îndemnam la socializare cu alţi jucători în vederea îndeplinirii unor misiuni într-o atmosferă mai destinsă (alcoolicii pot fi foarte amuzanţi), există totuşi o problemă care influenţează negativ experienţa de joc dacă te loveşte ghinionul. Uneori, este foarte posibil să dai peste un tembel care mai mult încurcă decât ajută, făcând pe interesantul sau pe prostul, situaţie în care eroii sunt de preferat. La o adică, e ca şi cum ai juca un RPG de sine stătător, iar dacă ai chef poţi sări oricând în multiplayer pentru a tăbăci fundurile altor jucători în noul mod PvP 1 vs. 1, care, odată cu introducerea eroilor în schemă, se transformă pe loc în 4 vs. 4. În felul acesta, economisim nu numai timp, căutând să alcătuim un pary cât mai echilibrat (un monk experimentat rămâne în continuare una dintre piesele de bază), dar şi nervii pe care îi poate provoca ulterior înfrângerea datorată unor jucători slab pregătiţi. Pentru cei care caută şi altceva în afara distracţiei, respectiv să-şi arate muşchii profesionişti prin arene într-un cadru bine organizat, există o mulţime de organizaţii formate din jucători care mănâncă PvP sau GvG pe pâine, dispuşi oricând să-i accepte în cadrul ghildei dacă dau dovadă de seriozitate şi devotament faţă de „meserie". De asemenea, există organizaţii orientate spre PvE, care îi ajută pe noii sosiţi în Guild Wars cu o mulţime de sfaturi (şi nu numai) legate de campania single player. Merită să le intri în graţii dacă vrei să înţelegi mai bine chichiţele şi universul jocului, care în cazul de faţă este unul al naibii de fascinant.

Vânător şi vânat

Ca orice capitol nou care se respectă, Nightfall calcă pe urmele lui Factions şi aduce două noi clase de personaje în prim-plan, şi anume Dervish şi Paragon. Dervish-ul poate fi asemănat foarte bine cu un Warrior extrem de puternic, dar pe care mama natură l-a înzestrat cu puteri magice. Surprinzător, vrăjile şi incantaţiile pe care le poate folosi în luptă creează un echilibru armonios între puterea magiei şi forţa brută a coasei din dotare, cu ajutorul căreia pot secera mai mulţi inamici deodată; bineînţeles, cu condiţia ca aceştia să se afle în raza de acţiune a lamei. Întotdeauna mi-am dorit un Warrior cu puteri magice, iar rezultatul este unul impresionant atât prin forţa atacurilor, cât şi prin statura sa impunătoare. Ca şi cum n-ar fi fost de ajuns, odată cu dobândirea unui skill elite Dervish-ul


Ratare!!!



poate lua forma uneia dintre zeitățile care domină universul Guild Wars și să le folosească teribilele puteri. Aceasta este o scamatorie extrem de folositoare mai ales spre finalul campaniei, când jucătorul va da nas în nas cu unele dintre cele mai înfiorătoare și mai puternice creaturi zămislite de forțele întunericului.

Alături de Dervish întâlnim Paragon-ul, pe care adepții atacurilor de la distanță îl vor găsi foarte asemănător cu Ranger-ul și chiar așa este, cu mențiunea că folosește cu succes skill-urile specifice unui Mesmer. Paragon-ul este războinicul sfânt al Elonei, iar atacurile sale pot fi extrem puternice și deosebit de eficiente, mai ales dacă sulițele aruncate înspre adversar sunt acompaniate de buff-urile care îi însoțesc „urletele" războinice. Cu siguranță, nu este la fel de spectaculos în comparație cu Dervish-ul și coasa sa impresionantă, însă alegerea Paragon-ului poate fi una la fel de inspirată, ambele clase integrându-se perfect în peisajul deșertic al Elonei. Interesant este că acum oricine poate vindeca pe oricine, skill-urile care odinioară erau accesibile numai unui monk, de exemplu, fiind la îndemâna oricui în Nightfall. La prima vedere totul se complică, când de fapt a devenit atât de simplu!

Coasa și sulița ar fi fost însă mai puțin distractive în lipsa lighioanelor ce-și caută mutilarea prin Nightfall, de la rădăcini și plante posedate, până la insecte și amfibieni de toate formele și mărimile, culminând cu monstruozitățile demente de la final. Noutatea în materie o reprezintă luptele cu boșii, care acum sunt mult mai greu de înfrânt, unii dintre ei schimbându-și brusc forma și clasa. Pentru a-i culca la pământ, este necesară adoptarea unei noi strategii și a unui set diferit de skill-uri pentru a contracara atacurile bestiei.



Cine-a zis că sunt pe cale de dispariție?

Argumente în plus

Nightfall este, de departe, cel mai atrăgător și mai arătos capitol al seriei, coloana sonoră, cu influențele sale specifice temei vizuale, fiind de-a dreptul spectaculoasă pe alocuri. Și nu este de mirare, din moment ce a fost realizată de același Jeremy Soule care ne-a gâdilat timpanele cu atâta măiestrie și în Factions. Ca să nu mai pomenesc de voice acting-ul bine realizat, căruia i s-a acordat o atenție exemplară tocmai pentru a reflecta rasa și caracterul fiecărui personaj în parte. Și așa ajungem la grafică, care este peste orice au oferit Factions și Prophecies. Atât tema vizuală aleasă, cât și peisajul în sine, alături de bogăția detaliilor și calitatea efectelor speciale sunt de-a dreptul impresionante. ArenaNet reușește să ne ofere o lume mai imersivă ca niciodată, din care nu lipsesc jungle, mlaștini, caverne, deșerturi toride și monumente impunătoare. Toate acestea, alături de noile clase și sistemul de eroi, aduc prospețime și alcătuiesc un tot unitar ce transformă Nightfall într-un MMO unic și cel mai bun titlu din serie. Noii veniți se vor simți ca acasă, iar veteranii cu siguranță vor savura aerul proaspăt pe care îl aduce noul capitol din saga Guild Wars.

■ KiMO

ALTERNATIVĂ



EVE Online: Revelations

EVE Online reprezintă alternativa supremă la orice MMO fantasy și singurul care, în pofida universului său SF, este la fel de complex precum viața noastră de zi cu zi.

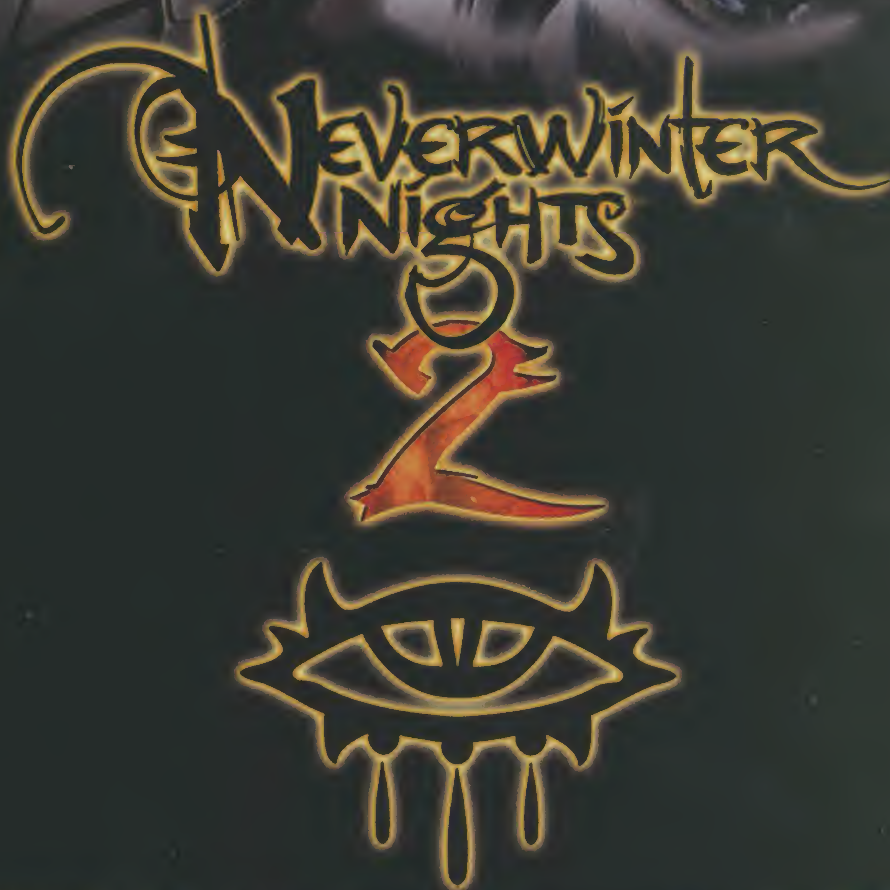
Gen MMORPG ▸ **Producător** ArenaNet ▸ **Distribuitor** NCsoft ▸ **Ofertant** TNT Games, Telefon 021-345.55.05 ▸ **Procesor** PIII 1 GHz ▸ **Memorie** 512 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.guildwars.com

Grafică	10
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	10
Storyline	9
Impresie	10

9,5


Mi-e fricăăă...

Fireball-ul de la capătul tunelului



Am fost foarte fericit când responsabilitatea de a continua saga Neverwinter Nights a căzut în spatele celor de la Obsidian. KotOR II, chiar dacă a fost lansat înainte de vreme și și-a primit porția de înjurături pentru asta, a fost un festin pe cinste. Deci clica de veterani ai RPG-urilor, în frunte cu tartorul lor, Feargus Uruqhuart (pentru Planescape Torment și Fallout 2 lui să-i mulțumiți), a fost cea mai bună alegere pe care a putut s-o facă Atari. Ca să păstreze echilibrul universal, același Atari a hotărât că jocul trebuie lansat înainte de Crăciun. Așa se explică cele trei patch-uri lansate la mai puțin de o lună de la apariție și câteva (din fericire destul de puține) review-uri deloc măgulitoare. Eu l-am jucat cu patch-uri și cu inima deschisă și sunt de altă părere. E Neverwinter Nights 2 în toată puterea cuvântului.


V-a sunat ceasul, gușterilor!


Uitați unde m-a împins iubirea de arginți

Bob. Billy Bob. Campion sătesc.


Pământ sterp

Se spune că veşnicia s-a născut la sat. Nimic mai adevărat. În buna tradiţie D&D, mi-a luat o veşnicie să-mi pregătesc un erou demn de sătucul West Harbor. De fapt au fost doar vreo trei sferturi de oră, dintre care douăzeci de minute m-am întrebat cărei zeităţi să mă închin, dar mie mi s-au părut o veşnicie. Într-un final l-am ales pe Kossuth şi le-am spus un „kezét csókolom" din suflet sătenilor din West Harbor, adunaţi la un obscur festival al recoltei. Deşi nu sunt un spirit competitiv şi aş fi preferat să-mi petrec ziua la bodegă, de dragul celebrităţii mi-am înscris călugăraşul în toate competiţiile săteşti. Am tras la mişto cu arcul, am jurizat sictirit un Miss şi Mister cu porci, le-am scos măselele bătăuşilor satului, am dat o raită prin buzunarele megieşilor şi mi-am rugat prietena din copilărie să-i distreze pe fiii comunităţii cu o scamatorie sau două. Într-un târziu, în cadrul unei ceremonii săteşti care mi-a adus aminte de finalul lui KotOR I, mi-a fost acordat titlul de Campionul Recoltei şi m-am simţit minunat. I-am mulţumit în gând lui Kossuth că sunt doar un campion simplu, de la ţară, a cărui singură decizie majoră a fost să-l dea de gol pe nelegiuitul care a ţinut cu tot dinadinsul să-şi vadă godacul Mister şi l-a îngrăşat înainte de ajun cu vrăji necurate şi nu cu triticale şi concentrate cum scria în regulament. Köszönöm, preamărite Kossuth, că lumea se mişcă şi fără mine, dă-i sănătate taicii Daeghun, că a crescut un Campion, iar mie dă-mi o băutură fermentată cu 58% alcool, că faima proaspăt câştigată mi-a făcut o sete de nu-ţi pot povesti.

Dar iarna nu-i ca vara şi Neverwinter Nights nu e povestea fascinantă a unui om care a mâncat mure direct din tufiş şi a bătut un cui cu patentul. N-am apucat să-mi plimb prea mult cupa prin faţa vecinilor şi să le ademenesc fetele în fân, că tutorialul s-a încheiat şi, odată cu el şi viaţa lipsită de griji a Campionului Recoltei. Forţele Întunericului, adică o mână de duergari, fraţii negri şi răi ai dwarfilor, însoţiţi de nişte bâzdâgănii pe care le-am căsăpit înainte să le cataloghez, au năvălit de undeva în căutarea unui ceva, şi toate acestea din cauza cuiva care a fost odată cineva şi, cumva, vrea să-şi recâştige faima de odinioară. În urma atacului, secrete bine ascunse ies la iveală, iar eu mă metamorfozez subit dintr-o simplă celebritate locală în tânăra speranţă a Faerunului. Ca orice viitor Mesia, trebuie să-mi părăsesc meleagurile natale şi să pornesc într-o călătorie iniţiatică, cu mici halte când sidequest-ul o cere, iar la finalul ei mă aşteaptă Nivelul 20 (asta-i limita, pentru mai mult aştept un add-on), un boss şmecher şi un deznodământ care urlă de la o poştă „a se lansa înainte de Crăciun, sclavilor!".


Satana dezlănţuită

Vorba dulce mult aduce

Serios, şi o să aflaţi de ce. La prima, la a doua şi la a noua vedere, avem de-a face cu acelaşi clişeu care a ţinut în spate două decenii de CRPG-uri şi i-a motivat pe Oppenhaimer şi ai lui să inventeze bomba atomică. Eşti providenţiala buturugă care răstoarnă carul mare, eşti ghimpele dintre coarnele Satanei. Eşti special, tinere, ai puteri nebănuite, date de Dumnezeu Tatăl, foloseşte-le pentru a schimba lumea! Da, sunt special, sunt unul dintre sutele de mii de speciali care v-au cumpărat jocul pentru a scoate încă o dată un tărâm fictiv din rahat, ca să uit pentru câteva ore de câinele pe care trebuie să-l scot din casă sau de cinciul pe care tre' să-l scot la examen.

În fine, diferenţa dintre o capodoperă şi un ştift nu este neapărat originalitatea storyline-ului (deşi ar fi de preferat), ci mai degrabă talentul de povestitori al scenariştilor, capacitatea de a construi dintr-un rahat de clişeu o aventură b(r)ici care să mă plesnească la sentiment. Mai exact şi mai scurt, dacă scopul nu e corespunzător, inventăm nişte mijloace care să-l scuze. Pot salva lumea ca bădăranul, fără un cuvânt, doar cu sabia şi mouse-ul, sau o pot face subtil, cu un aer preocupat şi cu un zâmbet misterios pe buze. Obsidian, care a spus într-un joc mai multe decât George Lucas în şase filme, a ales a soluţia cea mai elegantă.

În Neverwinter Nights 1 campania originală a fost doar un demo tehnologic pentru a demonstra potenţialilor modderi ce poate face toolset-ul Aurora. Drept urmare am avut parte de povestea clasică care, după ce că

era cum era, a fost trasă şi mai în jos de dialogurile seci, personajele insipide şi izul puternic de dungeon crawler. Ultimul şi genialul add-on, Hordes of the Underdark, a spălat păcatele campaniei originale, dar asta nu i-a adus înapoi pe cei izgoniţi de primul contact cu orăşelul lui Nasher. Obsidian a luat aminte şi, după ce şi-a forjat talentul de bard în Knights of the Old Republic 2, nu s-a aşteptat să fie ridicat în slăvi pentru un toolset potent şi a lucrat din greu la campania single. Nu vă mint, are problemele ei, majoritatea izvorâte din graba distribuitorului de a lansa jocul, nu a fost puricată la sânge, unele situaţii n-au fost exploatate la adevăratul lor potenţial, finalul lasă de dorit (probabil „va urma"), însă per total constituie o experienţă deosebit de plăcută, care mi-a adus de multe ori aminte de Baldur's Gate. Dacă aş fi nevoit să o descriu într-o singură frază, probabil aş numi-o rodul fericit al căsătoriei dintre KotOR II şi Baldur's Gate. O să înţelegeţi mai încolo de ce.

Fac ce-mi place sau îmi place ce fac?

După standardele actuale, bătute în cuie de seriile Gothic şi The Elder Scrolls, Neverwinter Nights 2 este un joc liniar. Dar CRPG-urile D&D n-au fost niciodată vestite pentru o libertate totală de mişcare. Dacă în Oblivion, de exemplu, îmi vedeam de treaba mea şi-mi băteam capul cu problemele Universului doar când mă plictiseam de umblat teleleu, în Neverwinter Nights 2 quest-urile secundare sunt oferite oarecum ca un bonus că ne-am ţinut de treabă şi constituie o metodă de a evada puţin din cotidianul quest-ului principal. Vor exista momente, foarte bine alese, în care quest-ul principal bate pasul pe loc, oferindu-ne ocazia să ne ocupăm de niscaiva treburi neterminate. Totul curge, nu-ţi spune nimeni „Stop, răcane! La pământ şi fă zece sidequest-uri". Sidequest-urile te întâmpină natural, la timpul lor. Nu trebuie să le cauţi disperat, majoritatea vin la tine sau te împiedici de ele. Un NPC întâlnit pe drum, care-ţi cere ajutorul, o rugăminte a unui tovarăş de drum, un zvon, o halbă oferită cui trebuie, un lup care nu-şi dezvăluie adevărata identitate decât în prezenţa unui druid în party. Exact acelaşi sistem este aplicat şi în Baldur's Gate 2, cu menţiunea că, dacă acesta pare mai puţin liniar, asta se întâmplă pentru că producătorii de pe atunci au fost nespus de darnici când a venit vorba de quest-uri secundare.

Ţin minte că în Baldur's Gate 2 am fost foarte încântat de quest-ul special al fighter-ului şi de răsplata oferită, o cetăţuie numai a mea. Din păcate, era doar un quest secundar şi a fost gândit mai mult ca un „odorizant" pentru atmosferă. Plăcut, dar fără prea mare importanţă în marea schemă a lucrurilor. Şi în Neverwinter Nights 2 primim un domeniu cu un castelaş, pe care va trebui să-l administrăm după cum ne pricepem mai bine. Mi s-a părut ciudat ca eu, un călugăr modest, să primesc ditamai coşmelia, dar pe termen lung, fortăreaţa mea s-a dovedit un mod plăcut de a-mi petrece timpul între două dungeon-uri şi punctul de convergenţă al unor sidequest-uri care aparent păreau ca picate din lună. Cum aşa? Ca să antrenăm trupele de garnizoană avem nevoie de sergenţi, iar nişte NPC-uri exact asta aşteaptă. Nişte mineri v-au lăsat cu ochii în soare după ce i-aţi salvat? Întoarceţi-vă la ei după ce primiţi titlul de proprietate, indicaţi-le zăcămintele de fier întâlnite în drum şi cu care habar n-aveaţi ce-ar trebui să faceţi, şi ostaşii vor avea armuri mai bune. Recrutăm ţărani să îngrijească ogoarele, reconstruim fortăreaţa (la un moment dat veţi înota în aur şi castelaşul pare cea mai potrivită sugativă)... şi tot aşa, până la asediul final, deoarece am uitat să vă spun că mica feudă nu face parte dintr-un quest secundar ;).

Plecat-au unşpe la cules

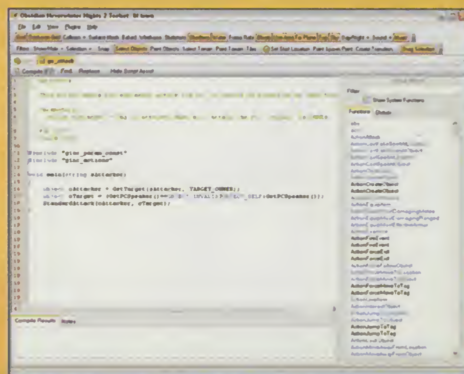
Chiţibuşari şi hâtri de felul lor (cum altcumva pot fi nişte oameni care au lucrat la Planescape: Torment şi la Fallout 2), pălmaşii Obsidianului s-au depăşit când a venit vorba să ne dăruiască nişte tovarăşi de drum. Pe parcursul aventurii vom întâlni unsprezece aventurieri, dornici să-şi lege destinele de al nostru. Şi nu numai destinele. Mulţumesc, Elanee, pentru o noapte minunată. Din cei unsprezece vom putea „căra" trei după noi, iar în cazuri mai speciale, patru sau mai mulţi. Problema AI-ului însă a rămas aceeaşi. Idiot până la Helm şi înapoi. Lăsaţi de capul lor, pe un nivel de dificultate crescut, vor fi mai periculoşi decât inamicii. Din fericire pentru nervii noştri, Obsidian a plecat urechea la plânsul fanilor şi ne dă posibilitatea să-i controlăm personal (după modelul Baldur's Gate, dăm ordine în timpul

Neverwinter Nights 2 Tools Set

Tool Set-ul primului Neverwinter Nigths avea o serie de limitări legate în primul rând de cele ale engine-ului grafic și fizic al jocului. Evident, în timp a primit o serie de patch-uri, iar moderii au găsit o mulțime de posibilități de a crea ceea ce le este necesar folosind multă imaginație. Oricum, este de departe cel mai bun Tool Set pe care am pus mâna. Singurul concurent serios a fost cel al Morrowind-ului, însă oricum departe de posibilitățile de scripting pe care le oferea cel de NWN. Cu noul Tool Set de la Bethesda, cel pentru Oblivion, prin limitarea introducerii de obiecte noi au omorât modingul din fașă. Practic, nu mai are nicio valoare. Cei de la Obisdian au preluat toate sugestiile comunității de jucători și le-au implementat în noua versiune. Asociat cu performanța mult crescută și posibilitățile extinse ale noului engine grafic, Neverwinter Nigths 2 Tool Set este fără îndoială cel mai performant și user friendly SDK pentru un joc. Pentru cei care s-au plâns de faptul că era dificil să se creeze Tile Set-uri, acum relieful este modificabil oricum doriți. Se pot defini cu un simplu clic suprafețele pe care se poate călca (walking mesh), chiar dacă acestea sunt în vârful caselor. Se pot crea și acum tile set-uri și obiecte compuse, însă totul este implementat în editor. De asemenea editorul de conversații a fost îmbunătățit și a fost introdus un editor pentru fișierele .2da. În ceea ce privește partea de scripting, totul e mult mai clar și în mod special configurat pentru a fi accesibil chiar și celor cu noțiuni basic. Singura problemă este reprezentată de faptul că pentru a putea testa un modul, trebuie întâi compilat, lucru care poate depăși chiar și o oră în funcție de numărul de obiecte de pe hărți . De asemenea, editorul are nevoie de un PC destul de puternic și de memorie peste 1GB RAM pentru a lucra în condiții ideale. Un lucru care mi-a picat mie foarte bine este faptul că în versiunea retail a jocului este inclus un set de manuale pentru Tool Set, care vă cam trece prin tot, inclusiv partea de scripting. Așa că dragii mei, aveți totul la dispoziție numai să puneți mâna și să faceți ceva!

■ Locke





pauzei și le urmărim cu sufletul la gură), să le trasăm directive prin intermediul meniurilor (NWN 1) sau să le gâdilăm puțin AI-ul folosind un sistem hibrid între BG 2 (unde puteam crea scripturi complexe) și NWN 1 (unde le spuneam în mare cam ce vrem de la ei).

Companionii noștri au devenit din tălâmbii din NWN 1, pe care-i trimiteam să moară fără să-i întrebăm ce părere au, adevărate ființe vii, cu personalitățile lor, cu propriile opinii, pe care nu ezită să ți le aducă la cunoștință de câte ori simt nevoia. Ca și în Baldur's Gate, umorul este omniprezent fără a știrbi din seriozitatea jocului. Dialogurile spumoase (ascultați certurile dintre Sand și Quara), susținute de un voice acting ce frizează genialitatea, și personajele pitorești sunt sarea și piperul. Dau un doar un exemplu: Khelgar Ironfist, primul tovarăș, agățat de unde altundeva decât din fața unei taverne. Bețiv notoriu și bătăuș din cale-afară, asemenea unui surfer deranjat, piticotul a cutreierat în lung și în lat bodegile, în căutarea încăierării perfecte. Noi îl întâlnim într-un moment de răscruce al vieții sale. Bărbosul (un fighter priceput) vrea să devină călugăr. Motivul? O mână de călugări l-au bătut de i-a sunat apa în cap, lucru destul de curios pentru un dwarf cu țeasta dură ca un bolovan. Ne trezim deci pe cap cu un țăcănit care crede că viața de călugăr este o încăierare continuă și va cădea în sarcina noastră să-l convingem contrariul și, eventual, să-i îndeplinim visul.

Sistemul de influență, pe care l-am cunoscut și l-am îndrăgit în Knights of the Old Republic II este prezent și aici. Modul în care abordăm anumite quest-uri sau pur și simplu dialogurile (revin și „prim planurile" din același KotOR) dintre noi și însoțitori sau dintre noi și alte NPC-uri ne fac să pierdem sau să câștigăm influență față de un anumit membru al party-ului. Fiți atenționați, deși neînțelegerile din interiorul grupului nu duc la „divorț" ca în Baldur's Gate 2, unde am pierdut un paladin hiperpotent pentru că am decis s-o păstrez pe Viconia în party, la un moment dat veți ajunge să regretați că n-ați pupat în fund pe cine trebuie.

Șase-șase, crit în casă

În încercarea de a ține pasul cu vremurile, NWN 2 a adoptat sistemul D&D 3.5. Nu mă scufund în amănunte, pentru că s-ar putea să nu mai ies și sunt prezentate destul de bine în manual. O să vă pomenesc doar despre lucrușoarele care ne sar în ochi și care nu țin neapărat de cât de bine au fost implementate



Nu vă speriați, sunt mai multe



Aaaaaardeee păduuureaaaaa!!!




Cui să mă închin, Doamne?

anumite reguli, ci de dorinţa producătorilor de a adăuga conţinut suplimentar faţă de NWN 1. Avem o rasă nouă, planetouched (foarte puternici, dar avansează greu) şi o serie de subrase, care contribuie serios la dezorientarea jucătorului obişnuit să aleagă doar sexul personajului. Personal am fost foarte încântat de posibilitatea de a pune un drow la treabă, ca să nu mai vorbim de paladinul aasimar pe care-l am în plan.

La capitolul „meserii", oferta din primul NWN a fost îmbogăţită cu o clasă de bază (Warlock) şi o serie de clase de prestigiu (şase la număr, dacă nu mă înşel). Multiclass-ul a fost şi el pigulit, iar numărul de clase pe care le putem alege s-a mărit la patru. Din păcate, limita de nivel este 20, iar unele combinaţii de clase de bază, sau câteva clase de prestigiu, îşi arată adevărata faţă doar de la nivelul 20 în sus. Aşteptăm add-on-uri şi un level cap mai ridicat.

S-a implementat şi un sistem de crafting mult superior... de fapt, a fost implementat un sistem de crafting (şi alchimie) având în vedere cât de anemic era cel din primul NWN. Cam haotic, e drept, e cam greu de ţinut evidenţa zecilor de reţete şi ingrediente întâlnite în drum, dar care probabil va fi pe placul chiţibuşarilor. Mai avem şi un catastif plin cu zeităţi (e şi Kossuth printre ei), care nu joacă niciun rol major (poate doar într-un posibil expansion), dar adaugă la atmosferă.

Creaturile fac cinste Monster Manual-ului şi cine s-a chinuit cu orele să belească de viu un dragon în BG 2 (fără Wand of Cloudkill, pezevenghilor!) şi s-a simţit jignit de guşterii anemici şi subdimensionaţi din NWN 1, are ocazia să şi-o ia în barbă de la un dragon roşu care umple două ecrane bune. Dacă n-aş fi fost mult prea lacom pentru binele meu, aş fi fugit ca orice om de bun simţ şi nu m-aş fi chinuit câteva ore bune să-i fac felul măgăoaiei. Marfă, aş fi vrut şi nişte ilythizi sau un lich mai de Doamne-ajută, dar n-am întâlnit aşa ceva.


Elf lunatic

Valea Plângerii

Cârcotelile majore le-am lăsat la urmă, pentru că n-am vrut să strice frumuseţe de review. Deşi nu atât de evident, NWN 2 suferă de aceeaşi meteahnă ca şi celălalt copilaş al Obsidianului. Născut prematur, prin cezariană. N-ar fi stricat măcar o lună de playtesting în plus. Fără patch, aşteptaţi-vă la crash-uri, frecvente, script-uri care se declanşează aiurea sau deloc şi vă trimit automat către cel mai proaspăt savegame (asta dacă urmaţi sfatul de aur: salvează mult şi salvează des).

La nivel de interfaţă, din nou, lucrurile puteau sta mai bine. Momentan şi spun momentan deoarece poate fi modificată cu puţin efort, interfaţa este mult prea încărcată şi funcţionează puţin diferit faţă de cea din NWN 1. Automap-ul mare este prea mare, iar cel mic este prea mic, fiecare obiect ocupă un slot în inventar, ceea ce n-ar fi atât de rău dacă n-ar fi reprezentat printr-o icoană frumos desenată, care de multe ori nu comunică absolut nimic. Concluzia? Mult prea înzorzonată, ar fi trebuit mai multă informaţie şi mai puţină artă. În acest moment, este echivalentul unui extemporal la algebră, scris cu caractere gotice, pline de trandafiraşi şi survolate de îngeraşi dolofani, cum vedeţi doar în manuscrisele medievale.

Până la patch-ul 1.03, unde problema a fost remediată, personajele cu dual wield se găseau în imposibilitatea de a înghesui două arme (sau o armă şi un scut, dacă-mi aduc bine aminte) în acelaşi quickslot. Pe de altă parte, spellcasterii au primit un cadou neaşteptat: apariţia meniului quickcast, foarte util dacă, printr-o minune, v-aţi umplut toate quickslot-urile cu alte măgării decât cele necesare.

N-aş putea spune că am fost dezamăgit de calitatea (sau de performanţele) engine-ului grafic, dar nici nu m-a extaziat. Este exact la ce m-am aşteptat. Un joc care arată bine. Nu nemaipomenit, dar bine, iar grafica i se potriveşte ca o mănuşă. Sistemele mai slăbuţe o să transpire din greu, iar camera mai face figuri din când în când. Construcţia modulară o să-i cam calce pe nervi pe cei neobişnuiţi să vadă un loading screen o dată la câteva minute. Mă rog, acesta este preţul care trebuie plătit pentru prietenia de care dă dovadă jocul în relaţia cu modderii. Mai trebuie amintit că majoritatea efectelor sonore şi o mare parte din soundtrack sunt împrumutate cu nesimţire din primul NWN. N-ar fi stricat mai mult efort, dar măcar voice acting-ul „se răzbună".

Review-ul a fost scris după ce al treilea patch a luat calea Internetului, deci o mare parte din bug-urile importante au fost eliminate în acest moment, dar e bine să ştiţi ce vă aşteaptă dacă n-aveţi chef să rupeţi ţeava cu vreo 200 de mega de patch-uri.

Ca viţelul la poarta lui Baldur

A fost în mare pericol să ajungă jocul anului. Fără un Call of Cthulhu la orizont, l-aş fi votat cu ambele mâini. De fapt nu vă spun chiar tot adevărul. Un alt Planescape Torment ar fi luat caimacul. Dar NWN 2 nu este Planescape. Şi nici Baldur's Gate 2, chiar dacă se apropie îmbucurător de tare de el. Nu aduce nimic nemaivăzut şi nemaipomenit, doar combină cu nespusă eleganţă elemente din RPG-urile care au făcut valuri la timpul lor. Personaje memorabile, cum numai în PS:T şi BG2 am întâlnit, umorul (şi harta) din aceleaşi două RPG-uri, stilul narativ şi dilemele morale (Răul nu e întotdeauna ce pare) din KotOR II. Jonglează cu graţie printre (şi câteodată cu) clişee şi este un D&D CRPG în toată puterea cuvântului şi un sequel care-i face cinste „înaintaşului" său.

■ cioLAN

Gen RPG **Producător** Obsidian Entertainment **Distribuitor** Atari **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021.408.30.90 **Procesor** PIV 2,4 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** minimum 128 MB, Pixel Shader 1.1 **ON-LINE** www.atari.com/nwn2/

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	9
Storyline	8
Impresie	10

8,6


Cu Haosul de gât

Haosu' ne fură...

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Încă o dată ciocanul războiului planează deasupra corzii sensibile a „strategilor" de duminică. De data aceasta, este vorba despre ciocanul acela medieval, dintr-o bucată, şi nu de ciocănelul îmbunătăţit cu lasere al viitorului, prezentat deja în Dawn of War. Pe înţelesul vostru, Mark of Chaos, cel mai nou Warhammer, călit în forjele Black Hole Entertainment (oamenii care au dat un nume mediocrităţii, şi anume Armies of Exigo), îşi trage seva din câmpiile îmbibate cu sânge ale universului Warhammer Fantasy. Un univers fantasy întunecat, în care până şi ieşirea la toaleta din spatele curţii se poate transforma într-o încleştare pe viaţă şi pe moarte cu forţele Haosului, care au ascuns brusturele igienic. În fine, lăsând gluma la o parte, Mark of Chaos se vrea a Treia Venire a Tabletop-ului pe PC (după Shadow of the Horned Rat şi Dark Omen) şi o experienţă tactică demnă să stea de-a dreapta War-ului cel Total.

March of Chaos

Spre deosebire de Dawn of War, în care pe bună dreptate şi cu rezultate excelente Relic şi-a permis să „ertesizeze" un tabletop dovedit, Mark of Chaos e mai conservator. Nu construim baze, nu ne storcim creierii cu o strategie globală şi nu trimitem ţăranii la cules şi ţărăncile la produs. În Mark of Chaos războiul e meseria noastră şi Black Hole se va asigura că altceva n-avem de făcut. Cu excepţia momentelor de respiro de pe harta globală (o puteţi admira într-un screenshot), „pictată" la mare artă şi împănată cu misiuni (opţionale sau nu), unde recrutăm soldăţei din oraşele întâlnite în drumul către glorie, echipăm eroi şi cheltuim ultimul sfanţ pe diverse upgrade-uri, ne vom petrece timpul comandând oşti ca nişte adevăraţi generali şi urmărind un fir epic destul de subţirel, dar care reuşeşte să lege binişor scenariile între ele şi să ofere un scop bine definit băilor de sânge. Fitilul care declanşează cele două campanii single (Chaos şi Empire) este, ca de obicei, conflictul etern dintre clica Haosului şi forţele Imperiului. În calitate de generali Imperiali vom primi pe



Pregătiri de luptă



calmul englezesc al confruntărilor din Mark of Chaos m-a călcat pe nervi. Mai ales că intro-ul genial prevestește Apocalipsa și nu Ceaiul de la Ora 5. Și e păcat, pentru că avem de-a face cu un joc foarte arătos, cu o atmosferă ce ar fi putut rupe gura târgului dacă s-ar fi lucrat mai mult la animații și la sonorizare.

un joc intitulat Mark of Chaos, este suspect de ordonat și de curățel.

Dusk of War

În Dawn of War, Relic s-a zbătut din răsputeri să ne arate ce înseamnă Warhammer. Încleștări crâncene, un spectacol macabru în care actorii sfârșesc întotdeauna executând o tumbă spectaculoasă prin aer și picând într-o baltă de sânge cu un ultim răcnet de agonie. Mă așteptam la același lucru și din partea lui Mark of Chaos. Urlete de furie, tumbe, sânge, morți eroice, știți voi, toate acele mici șmecherii care au dus războiul la Hollywood. Nu există. Animațiile sunt puține și stereotipe, sunetele la fel, iar patch-ul de două sute de megi apărut între timp nu schimbă cu mult lucrurile. Sincer, nu m-a deranjat prea mult lipsa realismului, însă spectacolul m-a dezamăgit puțin. E prea static. Nu-i nici bal, dar nici spital. După câteva șarje de cavalerie în Total War, unde simțeai pământul cum se zguduie sub copitele cailor îngreunați de un chintal de fier, după ce în Dark Crusade am fost asaltat de urletele de agonie ale unor amărâți secerați de coasa lui Nightbringer,



La trecutu-ți mândru, mândru viitor.

Deci nu este Total War și nici Rocky Horror Show. Atunci de ce de-abia aștept să plece revista pentru a-l savura în liniște, fără deadline-uri care să-mi sufle în ceafă? Pentru că, dragii mei, este vorba de Warhammer Fantasy, un setting păcătos ce îi spală multe păcate lui Mark of Chaos. Dacă ați jucat Shadow of the Horned Rat sau Dark Omen, o să mă înțelegeți perfect. Un univers sumbru, în care hobbiții și alte animăluțe pufoase n-au ce căuta, unde toată lumea se bate cu toată lumea și războiul este la ordinea zilei, Warhammer Fantasy are farmecul lui aparte. Este o oază de neliniște într-un deșert de dulcegării romantice cu Ilene Cosânzene frumos mirositoare și Feți Frumoși curăței, o pată mare de sânge într-o cărticică de povești cu zâne. Și, cu toate slăbiciunile sale, Mark of Chaos are multe de oferit pasionaților de Warhammer.

Devenind subiectiv (dacă nu vă convine, săriți direct la notă, acolo nu-mi permit), mie îmi place. În primul rând pentru că este Warhammer, o prăjiturică în care nu mi-am mai înfipt dinții de câțiva ani buni (mai exact de la Dark Omen încoace). Secundo, prezența lui pe HDD m-a bucurat din aceleași motive pentru care, chiar dacă salivez în fața unei poze cu un Porsche, mă bucur și de Dacia din '75 a familiei. Are patru roți și mă duce unde vreau. Nu trebuie să-i dau fân și bice în fiecare zi și nici nu trebuie să muncesc o viață întreagă pentru ea. Mark of Chaos nu e o adevărată provocare a minții și a sufletului, însă e un mod plăcut de-a te relaxa, un prim contact (pentru „neofiți") și o reîntâlnire excelentă (pentru cei mai bătrâni) cu universul Warhammer. Și, câteodată, asta e de ajuns pentru un om care juca Dacii și Romanii cu praștia.

■ cioLAN

▸ **Gen** RTT ▸ **Producător** Black Hole Entertainment ▸ **Distribuitor** Namco Bandai ▸ **Ofertant** TNT Games, Telefon 021-345.55.05 ▸ **Procesor** PIV 2,4 GHz ▸ **Memorie** 1GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 128 MB, Pixel Shader 1.1 ▸ **ON-LINE** www.markofchaos.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	7
Multiplayer	8
Storyline	7
Impresie	8

7,5

mână armatele Imperiului şi Elfilor, iar dacă luăm partea Haosului, facem cunoştinţă cu Skaven (o turmă de şobolani inteligenţi şi, deci, înarmaţi până în dinţi) şi cu trupeţii aceluiaşi Haos. Să recapitulăm. Patru „rase", magie fierbinte şi oţel rece, un număr finit de armate permanente care câştigă experienţă în bătălii, misiuni care variază de la „Lupul Singuratic" (doar eroii au voie), ambuscade, misiuni de escortă şi skirmish-uri la scară largă până la asedii... mană cerească pentru un amator de strategii cu miros de RPG.

Eroi au fost, eroi sunt încă

Şi dacă tot suntem la capitolul RPG, ar fi păcat să nu aduc aminte de eroi, sarea şi piperul lui Mark of Chaos. Ca orice erou cuminte, şi eroul warhammerian este un agregat de ucis, care funcţionează pe bază de experienţă. Cadavrele lăsate în urmă de ucigaş trag după sine o căruţă de experienţă care poate fi folosită pentru a „altoi" unul (sau mai mulţi, dacă vă plac personajele multilateral dezvoltate) dintre cei trei arbori de skill-uri ataşaţi eroului. După gust, Prâslea poate fi transformat într-o maşină de ucis, un duelgiu notoriu sau într-un comandant priceput de oşti. Mai pe înţelesul vostru, dacă aveţi nevoie de un lider adevărat, puteţi investi în abilităţile care conferă bonusuri grase regimentului aflat sub oblăduirea eroului. Dacă, în schimb, preferaţi modelul Rambo (şi aveţi nevoie de el în cele câteva scenarii „solo" de care o să vă loviţi), aveţi la dispoziţie un întreg skill tree.

Am lăsat la urmă duelurile pentru că, în ciuda inutilităţii lor (pot cafti mult mai uşor un erou advers cu două companii de arcaşi burduşiţi cu experienţă), nu pot ignora aura romantică din jurul lor. După modelul „Preda Buzescu", puteţi provoca la duel eroii adverşi. Odată ce nefericitul a ales să dea curs „invitaţiei", trupele se dau deoparte şi privesc cum căpitanii îşi înmoaie oasele reciproc, până când unul dintre ei muşcă din ţărână, moment în care moralul duşmanului scade vertiginos.

Acul şi warhammer-ul

Ca să fiu direct, uitaţi de promisiunile lăudăroşilor de la departamentul de marketing al Black Hole Entertainment. Mark of Chaos nu este un Total War în universul Warhammer, după cum Black Hole nu este Creative Assembly. Cei din urmă şurubăreau la seria Total War pe când cei dintâi de-abia învăţau să pronunţe corect „Armies of Exigo". Totuşi, comparaţia nu a fost făcută doar de dragul publicităţii, asemănări există. Warhammer: Mark of Chaos, încearcă din răsputeri să imite performanţele „motorului tactic" din Total War. Fără prea mare succes însă. În teorie avem sute de unităţi pe câmpul de luptă, formaţii, moral, atacuri frontale, atacuri pe flancuri, şarje de cavalerie, melee ca la mama lui, săgeţile acoperă soarele oferind umbră elfilor războinici. Practic... ori e ceva, ori merge undeva, îi lipsesc „zvâcul" şi subtilitatea lui Total War. Să detaliez. Dacă în seria Total War s-a încercat o reproducere cât mai fidelă a unui câmp de bătălie şi a factorilor care influenţează deznodământul încleştării, Mark of Chaos oscilează nehotărât între regulile scrise ale tabletop-ului şi regulile nescrise ale măcelului medieval. Cu „licenţele poetice" de rigoare, izvorâte din adaptarea la realităţile (şi la timpul real) curente a unor reguli specifice tabletop-ului. Ca să rezum totul la o singură frază, Mark of Chaos joacă cu cărţile pe faţă. Prea puţine variabile şi prea multe constante pentru a surprinde un veteran al lui Total War.

În primul rând, n-avem friendly fire, iar măcelurile crâncene şi harababura delicios de sângeroasă din Total War sunt reduse la nişte skirmish-uri plictisitoare, în care săbierii toacă regulamentar un regiment în timp ce arcaşii, cu tolbele mereu pline, la fel de regulamentar, le dau o săgeată de ajutor. Cine a trăit (şi trăieşte pentru) febra unui atac din Total War, în care era crucial să-ţi opreşti arcaşii înainte ca trupele melee să tabere pe frigăruile ambulante, nu se va simţi atras sub nicio formă de „lunetiştii" din Mark of Chaos, care au grijă să nu clintească niciun fir de păr de pe capetele aliaţilor. Pentru



Drăculeo, ţi-a sunat ceasul!

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

HAMMERS OF FATE

Decât să stea pe loc...

Chiar dacă Heroes of Might and Magic V nu a avut acelaşi succes ca HOMM III, totuşi prin multitudinea de patch-uri din ultima vreme, tinde încet, încet să devină cel mai bun joc din serie. Însă există unele probleme care vor face ca jocul să rămână doar „ultimul din serie" dacă acestea nu se vor rezolva vreodată. Cu acest addon, se inaugurează, zic eu, lunga listă de astfel de lucruri care sper că vor aduce de fiecare dată câte ceva bun. Din nefericire, câteodată apar şi lucruri nedorite.

Ciocane

Unul dintre principalele lucruri cu care vine acest expansion este noua rasă Dwarfi, care aduc o serie de unităţi mai mult sau mai puţin interesante, ca de exemplu Magma Dragon. Ei sunt integraţi cu castelul lor cu tot într-o nouă campanie care o continuă pe prima. Griffin Empire este acum condus de Lady Isabel, care e destul de coruptă după toată povestea din campania originală. Povestea pare interesantă, însă dacă e sau nu, asta rămâne să vedeţi şi voi. Cert este că nu e chiar ce mă aşteptam. M-am bucurat de faptul că au fost introduse în fine caravanele, concept împrumutat mai mult sau mai puţin din Heroes IV, pentru că ajută foarte mult la gameplay. Din păcate însă, scenariile misiunilor din campanie sunt plate şi fără substanţă, iar AI-ul este scriptat într-un mod mult mai cretin decât în campania originală.


Oraşul forjă al dwarfilor

Se pare că acest engine de comportament este foarte puţin adaptabil şi cumva a fost prostit pentru a putea fi implementat corect pe linia storyline-ului. Greşeala este capitală, deoarece producătorii au hăcuit partea de single player pentru a crea avantajele din multiplayer. În ceea ce priveşte acest domeniu, adică cel de multi, a fost introdus conceptul de mutări simultane până la primele condiţii de conflict, când jocul devine turn-based automatic. Culmea, asta chiar funcţionează, pentru că fazele iniţiale de adunat resurse şi de construit castelul se fac mult mai repede. În momentul în care cei doi jucători se întâlnesc pe hartă, jocul devine brusc cel clasic. Evident, aici pot apărea o multitudine de scenarii ciudate, de exploit-uri şi alte mizerii. Însă rămâne de văzut cât de bine va funcţiona în timp.

Ca o paranteză, versiunea de retail vine de data aceasta cu editorul inclus, deşi nu este standalone. Printre altele conţine şi generatorul de hărţi random, atât de solicitat de jucători.


Evident, orice pitic respectabil vine din pământ

Concluzia este că, în continuare, pentru nostalgici ca mine şi ca mulţi alţii, merge şi expansion-ul acesta. Decât nimic...

P.S. Oraşul şi unităţile dwarfilor sunt excelent realizate din punct de vedere artistic şi, pentru maniaci, în fine avem un fel de lip-sync în cut-scene-uri.

■ Locke

Gen TBS **Producător** Nival Interactive **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft Romania, Telefon 021.569.06.00 **Cerinţe** idem HOMM V **ON-LINE** www.mightandmagicgame.com

7/10

STARSH
The Gathering Storm



Aerodinamica justificată de data aceasta de dubla funcţie

Să ne trăiască inerţia, că tare bună e...



Unul dintre cele mai handicapate genuri de joc care există în acest moment este acela al adevăratelor simulatoare spaţiale. Au fost atât de puţine lansate de-a lungul timpului încât le pot număra pe degetele de la o mână. Nu mă refer aici la seria X, care este mai mult un simulator economic şi care abia în X3: Reunion s-a apropiat cât de cât de ideea de simulator spaţial, ci la alte „simulatoare adevărate". Pentru mine nu există decât unul şi acela e Independence War 2: Edge of Chaos. Ar mai fi trebuit să fie al doilea, acel proiect independent care nu a mai fost terminat, Babylon 5: I've found her. Sincer, nu înţeleg de ce, deoarece comportamentul obiectelor în condiţii de vid şi imponderabilitate este mai uşor de implementat decât cel clasic, dintr-un simulator aviatic. Poate că nu vă place vouă, de-aia!

Dar în depărtare...

În primul rând, trebuie spus că Starshatter nu este la prima ieşire în decor aici, deoarece a mai fost un joc cu acelaşi nume, căruia cred că tot eu i-am scos măruntaiele. Din câte mi-aduc aminte, era doar un simplu joc de buget fără niciun fel de pretenţii, dar care avea potenţial. Producătorii au încercat cât de cât să valorifice acest potenţial, într-o nouă formă, cu un nume secundar şi cu alte elemente pe care nu o să le enumăr acum. Dar înainte de toate, să amintesc un pic despre universul jocului. Chiar dacă nu este prea diferit de altele, totuşi merită menţionat. Acţiunea se petrece peste vreo 5000 de ani, după ce oamenii, în fine, au ajuns să formeze colonii la distanţe de mii de ani lumină de planeta mamă, Terra. Evident, politica a rămas politică, iar această extindere a adus după sine aceleaşi probleme veşnice legate de suveranitate, independenţă „and all that crap". De data aceasta e vorba despre două facţiuni majore, Terran Alliance şi Marakan Hegemony şi respectiv a treia, un fel de coaliţie a coloniilor independente. Evident, cu toţii încep să se calce pe coadă şi de aici începe scandalul. Tu, ca om, eşti doar un proaspăt pilot abia scos de la naftalină, care încearcă să urce pe scara gradelor militare. Acest lucru se va face pe parcursul mai multor campanii, pentru ca într-un final să ajungi să conduci flote imense din postura de amiral.



Luptele pot deveni destul de zgomotoase

... oare ce se vede?

Păi vă spun eu, că tot sunt aici. Jocul are două componente majore, şi anume una de simulator spaţial şi arcade atmosferic, iar a doua de tactică. Cu alte cuvinte, avem de-a face cu un fel de Simulator-RTS, orientat totuşi mai mult spre partea de simulator. După câteva ore de joc, sunt mulţumit mai mult de partea strategică decât de cea de simulator, însă asta e o poveste lungă şi plictisitoare. Oricum, după cum spuneam mai devreme, începi prin a fi un simplu pilot de fighter, carnea de tun a oricărei flote. Tutorialul conţine un număr respectabil de misiuni, care încearcă să te treacă prin toate şi chiar reuşeşte dintr-un anumit punct de vedere dacă repeţi fiecare misiune de 2-3 ori. Problema în sine nu e dificultatea, ci faptul că voice-acting-ul e de toată jena. Un individ îţi turuie tot ce ai de făcut, fără să poţi arunca un ochi peste obiective, fără să ai un amărât de log de unde să afli totuşi cum se face aia sau

HATTER

cealaltă. Dar după câteva încercări, te prinzi mai mult singur cum şi ce. Mai departe, ajungem în campanie. Fiecare campanie mare din Starshatter este alcătuită de fapt din câteva campanii mai mici, care la rândul lor au un număr de misiuni ce se autogenerează. Scopul campaniei mai mici este acela de a duce la bun sfârşit un obiectiv major, care depinde şi de ceea ce faci tu. Este oarecum un mod foarte interesant şi dinamic de a pune problema. Misiunile campaniei mai mici se vor autogenera până când obiectivul va fi în fine atins. Tu vei fi în general liderul uneia dintre formaţiile de fighter-e implicate în misiune, cu wingman-ul (sau mai mulţi) de rigoare. Pe măsură ce vei duce la bun sfârşit misiuni, vei creşte în rank şi obiectivul campaniei mai mici va fi atins.

Avion sau navă spaţială?

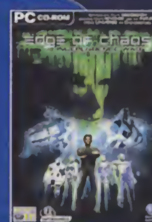
E interesant faptul că jocul oferă pe partea de simulare atât misiuni în spaţiu, cât şi pe planete. De asemenea, are mai multe modele de nave, asta ca să nu crezi că vei zbura tot timpul cu acelaşi avion. Înainte de fiecare misiune vei fi pus în situaţia de a-ţi pregăti nava de luptă, cu diferite tipuri de armament şi echipamente. Mai mult decât atât, când vei fi la conducerea unei flote, va trebui să o configurezi de la zero, cu tot ceea ce înseamnă asta, inclusiv numărul de nave, armament etc. Pe partea de simulare, jocul nu este departe de un simulator adevărat, deoarece nava se comportă aşa cum îmi închipui eu că ar trebui. Ba mai mult decât atât, ai control pe fiecare grup de thrustere în parte şi poţi crea orice fel de combinaţii de mişcări, ceea ce aproape că mi-a dat fiorii din Independence War 2. Jocul oferă posibilitatea de a juca în modul arcade, în care 80% din elementele de control sunt preluate de AI. Deşi fizică există cât încape, totuşi controlul este ciudat, oarecum nenatural. Adică nu te simţi ca şi cum ai fi în spaţiu, ci mai mult ca şi cum spaţiul s-ar mişca în jurul tău. Undeva acolo s-a creat prea mult senzaţia de artificial. Dar, oricum, în ultima vreme este cea mai apropiată versiune de cea din Independence War 2. În ceea ce priveşte partea de simulator aviatic, la misiunile în atmosferă, e un pic ciudat. Fighter-ele se comportă de parcă nu ar fi concepute să zboare în atmosferă, ceea ce, în mod surprinzător, dă o excelentă senzaţie de realism. Din păcate, este doar o senzaţie, pentru că până la urmă observi că te simţi cam la fel ca în vid, mai ales în ceea ce priveşte controlul orizontal. În concluzie, este o experienţă plăcută şi interesantă.

Vidul şi vidanja

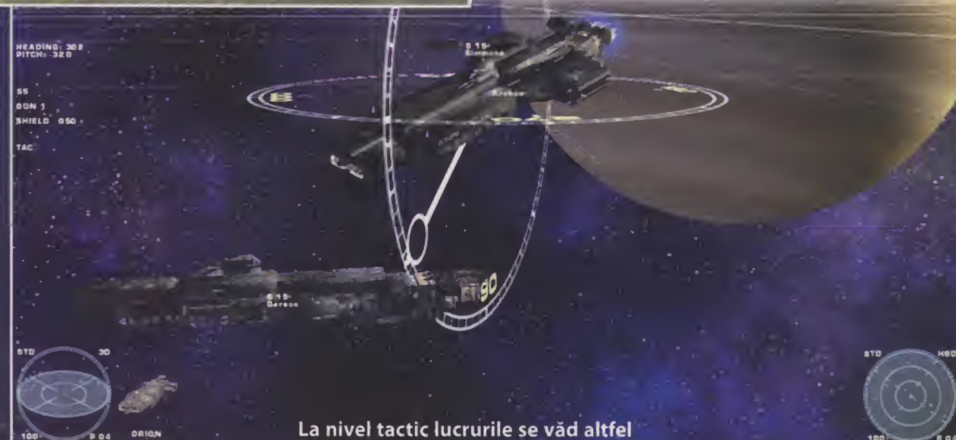
Probabil că mai sunt oameni care cred că vidanja este o maşină de făcut vid, la fel cum mulţi îşi închipuie că un joc hibrid va avea toate părţile bune. Lucrul acesta ne aduce la tine, dragă cititorule gamer, în postura finală de amiral sau director administrativ. Cum partea de simulator este decent făcută, era imposibil ca cea tactică să fie mai mult decât atât. Odată ce vei pleca în campanie, va trebui să echipezi flota cu cele de rigoare, să configurezi mothership-ul şi fighter-ele cu arme, să le împarţi în escadrile cărora să le dai nume latine de litere etc. Controlul se va face de undeva de sus, cu posibilitatea oricând de a conduce mothership-ul cu joystick-ul. Vei da ordine, vei distribui ţinte etc.

ALTERNATIVĂ

Independence War 2: Edge of Chaos
De departe simulatorul spaţialcel mai apropiat de realism şi de feeling, care oferă liberate deplină jucătorului şi un engine foarte mod-abil. Din acest motiv, veţi găsi inclusiv un mod complet de Babylon 5 realizat superb.




Solul planetelor nu este foarte bogat în elemente


La nivel tactic lucrurile se văd altfel

Gen Simulator spaţial ▸ **Producător** Destroyer Studios ▸ **Distribuitor** Matrix Games ▸ **Procesor** P 1 GHZ ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 32 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.starshatter.com

Grafică	7
Sunet	6
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	7
Impresie	8

7,3

Similar cu un Homeworld, numai că mult mai redus ca posibilităţi. Din nou, o experienţă plăcută şi interesantă, dar în niciun caz extaziantă.

Bugetul, tată!

Părerea mea e că Starshatter şi-a depăşit în mod plăcut surprinzător condiţia de joc de buget cu acest remake şi a intrat în lista jocurilor din prima divizie. Cu încă puţin de lucru pe aceeaşi linie valorică, poate că peste un an-doi, vom avea acel simulator spaţial mult aşteptat care să includă şi elementele care ne-au făcut să ne pierdem nopţile cu Homeworld.

■ **Locke**

Football Manager 2007

Puţin mai departe de el, mult mai departe de restul

Cei de la Sports Interactive şi-au făcut singuri viaţa grea de pe vremea când jocul lor se numea Championship Manager. Au impus un standard pe care trebuie să-l menţină, ba mai mult să-l îmbunătăţească de la an la an. Reuşesc să facă acest lucru uneori mai mult, alteori mai puţin.

Profesor de tehnico-tactică

În capul listei cu noile caracteristici ale jocului stă triumfător „Feeder Clubs", care a ajuns în FM 2007 după ce fanii au dus o campanie sistematică de stresare a producătorilor. Colaborarea cu alte cluburi aduce diversitate şi noi posibilităţi pentru strategia de dezvoltare a echipei tale, dar nu afectează foarte mult gameplay-ul din joc. Ceea ce caut eu şi Sports Interactive reuşeşte să-mi ofere foarte bine este viaţa unui antrenor al echipei de fotbal. Mai exact, Football Manager a avut şi are în continuare cel mai bun engine tehnico-tactic de pe piaţă. Nu doar pentru că opţiunile sunt variate şi acoperă majoritatea deciziilor pe care le-ar lua un antrenor în realitate, ci şi pentru că tot ceea ce faci se reflectă într-un mod evident şi logic în jocul echipei. Să te ocupi de partea tehnico-tactică în cel mai mic detaliu nu este un chin, ci o plăcere, mai ales când strategia ta reuşeşte să elimine diferenţa de valoare dintre jucătorii a două echipe. Preferi stilul italian sau pe cel din Ligue I, în Football Manager reuşeşti să-l impui în jocul echipei. Din acest punct de vedere jocul este aproape perfect, dar sunt sigur că numeroasa comunitate FM va veni cu noi idei care îi vor ajuta pe producători să ducă această simulare şi mai departe.



Meci pe măsura echipelor implicate

Deşi baza de date a fost atent pregătită pentru noul sezon, există unele mici greşeli. Aproape de noi ar fi dubla prezenţă a lui Cyril Théréau în lotul echipei Steaua, care poate fi rezolvată şi în schimbul unui ban în plus la club. În continuare impresionează atenţia la detalii şi SI nu s-a mulţumit să ne ofere doar numele reale ale jucătorilor şi indicii cât mai apropiaţi de realitate, ci şi situaţia reală a echipelor la începutul sezonului 2006-2007. Avem accidentaţi pe termen mediu şi lung sau suspendaţi una sau mai multe etape din competiţiile interne şi internaţionale.

Chiar dacă engine-ul 3D este cerut cu insistenţă de fani, SI nu le-a satisfăcut şi această poftă, în continuare cea mai bună opţiune din FM 07 fiind 2D-ul de care, după cum mai spus şi în anii trecuţi eu sunt foarte mulţumit, şi ar fi prima opţiune şi cu 3D-ul disponibil. Este cea mai bună metodă de a observa punctele forte şi punctele slabe din jocul echipei şi aplică indicaţiile date echipei sau jucătorilor mai bine decât ar putea să o facă un engine 3D în momentul de faţă.

Dacă nu-i cu supărare

Încă un an pe care îl vom petrece alături de Football Manager şi încă unul alături de interfaţa de care m-am cam săturat. Şi-a făcut treaba bine atâta vreme, dar parcă ar fi timpul pentru o schimbare mai radicală. Nu ar necesita nici mult timp şi nici multe resurse umane. În rest nu ne putem declara decât mulţumiţi de munca celor de la Sports Interactive şi consider că schimbul între banii noştri şi jocul lor este unul corect.

■ Rzarectha



Un aspect foarte important pentru partea de scouting

Gen Manager ▸ **Producător** Sports Interactive ▸ **Distribuitor** SEGA ▸ **Ofertant** TNT Games, Telefon 021-345.55.05 ▸ **Procesor** PIII 800 MHz ▸ **Memorie** 128 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 32 MB ▸ **ON-LINE** www.footballmanager.net

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	9
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	9

8,2

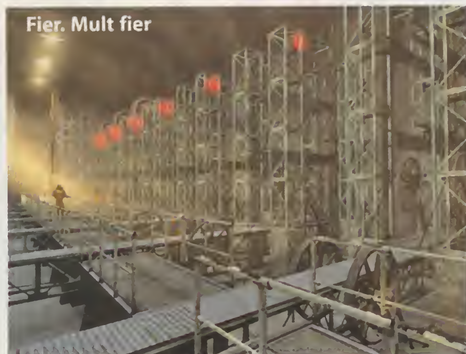
Mistake Of Pythagoras (Half-Life 2)

Această inedită conversie trebuie privită ca un joc de sine stătător, chiar dacă împarte același director cu gazda sa primitoare, jocul Half-Life 2. Acțiunea din Mistake Of Pythagoras nu are absolut nicio legătură cu povestea din Half-Life 2. Scurt și la obiect, mod-ul aduce în prim plan povestea unui experiment de importanță majoră pentru rasa umană care, în loc să dea rezultatele scontate, face cu totul altceva, deschizând o poartă către altă dimensiune. Ghinionul este că locatarii acesteia o iau razna, iar omenirea se vede nevoită să remedieze greșeala într-un timp cât mai scurt. Adică el, Gordon Freeman.

Mistake Of Pythagoras aduce o experiență cu totul nouă pe scheletul engine-ului Source, lumea paralelă dominată de legile matematicii fiind de-a dreptul uimitoare. Puzzle-urile sunt provocatoare, iar rezolvarea lor necesită, fie că vă place sau nu, o doză consistentă de răbdare. De asemenea, schimburile de gloanțe n-aveau cum să lipsească, Mistake Of Pythagoras fiind caracterizat de o atmosferă când calmă și apăsătoare, când explozivă, datorită valurilor de atacatori.

Mai mult decât atât, arhitectura nivelurilor este de-a dreptul superbă, chiar dacă are tendința să îngenuncheze sisteme cu mai puțin de 1 GB de memorie și procesoare PIV tactate la 2,8 GHz. Pare cam mult, dar arta a cerut întotdeauna sacrificii și... răbdare. Nu-i așa, nene Pitagora?

■ KiMO


Fier. Mult fier


O zi obișnuită în gară


Biciul legii stă la pândă

PRECIZARE:

Cele două module au fost oferite pe DVD-ul LEVEL din numărul trecut. Dacă nu îl puteți procura, dar doriți să le jucați, le veți găsi aici:

Mistake Of Pytagoras:
http://www2d.biglobe.ne.jp/~ks_wca/mop/mop_fm_e.htm
Space Hulk 2: Descent to Purgatorium
http://spacehulk2.i8.com/

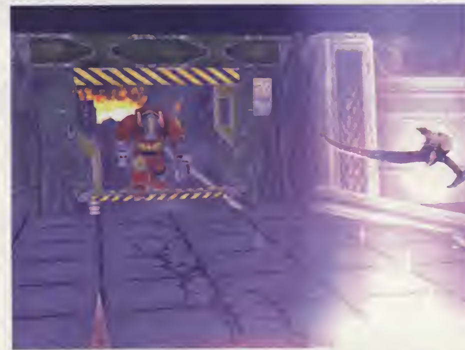
Space Hulk 2: Descent to Purgatorium

Unul dintre cele mai populare mod-uri pentru Warhammer 40 000: Dawn of War, Space Hulk 2, ne pune la comanda unui pluton de Space Marines Terminators, însărcinat cu eliminarea oricărei forme de viață dintr-un Space Hulk. Pentru cei nefamiliarizați cu universul Warhammer 40k, un Space Hulk este în principiu un conglomerat de sute de epave, meteoriți, bucăți de comete și alte mizerii, infestat cu tot felul de dihănii ale Haosului. Sunt folosite ca mijloc de transport de către alte câteva rase deloc binevoitoare și, ca urmare, trebuie „deratizate" cu orice preț. Descent to Purgatorium vine cu o campanie single de 12 misiuni, un mod de joc complet diferit de ce am experimentat în Dawn of War (mult mai tactic) și inamici câtă frunză, câtă iarbă (dintre care amintim Genestealerii și Chaos Horrors). Având în vedere că este unul dintre puținele mod-uri în care single player-ul înseamnă mai mult decât un skirmish banal împotriva AI-ului, eu zic că merită să-l încercați.

Ca o ultimă mențiune, pentru a putea juca Space Hulk 2, trebuie să aveți instalat și Winter Assault. Atenție, Space Hulk 2 este cam morocănos și nu se înțelege bine cu alte mod-uri, deci ar fi bine să-l instalați „pe curat".

■ cioLAN













jurnal city of villains

Pe drumuri

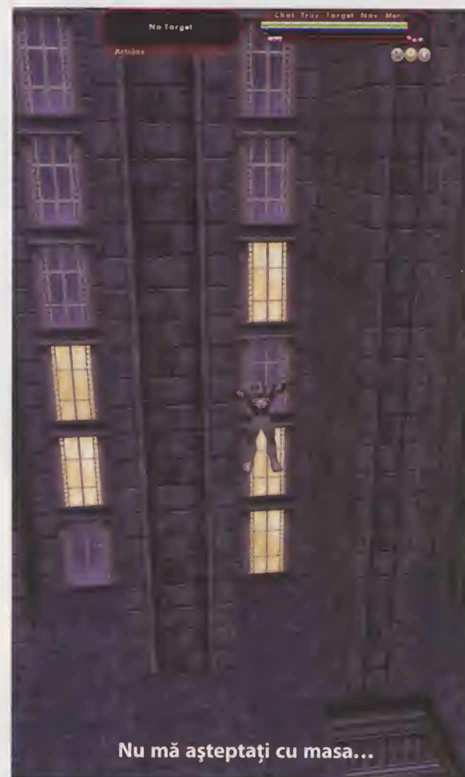
Luna aceasta voiam să organizez un tur al bazei supergrupului de nelegiuiţi care l-a adoptat pe Kiwi Bazalt. Din păcate, românaşul care m-a băgat în supergrup şi alături de care puneam la cale blestemăţii din cele mai crunte în CoV a migrat spre alte meleaguri MMORPG-istice, pe motiv că PvP-ul pe serverele europene este aproape mort. După o tură în Siren's Call (una dintre zonele de PvP), unde singurii care băteau ceva erau vântul şi vreo câţiva eroi rebegiţi, i-am dat dreptate. Nu chiar în totalitate, eu fiind o putoare nocivă şi ardelean molcom, care preferă un PvE călduţ, dar i-am înţeles aleanul.



Adio, lume crudă

În fine, părăsit de prieteni, Kiwi Bazalt şi-a găsit refugiul din nou într-o carafă de vin vechi „Puterea lui Superman". Timp de o lună a fost absent nemotivat şi beţiv fără cauză, motiv pentru care a fost zburat din organizaţie, iar eu am rămas fără un sprijin important (oamenii din organizaţie erau foarte săritori) şi, cel mai important, fără subiect pentru jurnal. Şi acum sunt într-o oarecare dilemă. Să intru în CoV şi să mă rog de foştii mei căpitani să mă primească înapoi (viaţa într-o organizaţie este mult mai frumoasă, mai ales când primeşti bani) sau să-l iau de o mânuţă pe infamul Wolfgang Nemuritoru' şi să-l plimb puţin prin Guild Wars: Nightfall? Totuşi, sunt foarte curios ce se mai întâmplă de când cu lansarea Issue 8 şi cred că o să le fac pe amândouă, dar să nu-i spuneţi lui KiMO, că mă pune să-i scriu şi jurnalul lui de Guild Wars. Pace vouă.

■ cioLAN



Nu mă aşteptaţi cu masa...



jurnal guild wars

Vânătoare de gângănii

Nici nu mi-am băgat nasul bine în Nightfall, că au şi apărut leneşii care n-au altceva mai bun de făcut decât să te trimită de colo-colo după supe, colţi de fiare, la cules de flori şi sfecle. Când eşti de-al lor, n-ai ce-i face, mai ales că unul dintre ei (ca să vezi chestie) mi-a promis o chestie... o... Oare ce naiba a zis că-mi dă? A trecut o oră, au trecut două şi oricât de multe termite juvenile şi inofensive am trimis la moarte tot n-am reuşit să le smulg două picioruşe ca să i le dau ăluia de-a zis că-mi dă chestia aia. De câte ori dădeam peste un grup de termite, indiferent de quest-ul la care m-am înhămat, mi-am făcut puţin timp şi pentru stârpirea naţiei insectoide, în speranţa că cel puţin două dintre ele mă vor lăsa să le smulg picioruşele. Hai măi, dă-mi şi mie un picior... în gură, unde vrei tu, numai dă-mi-l odată ca să-mi dea chestia! Am ajuns să mă simt ca un copil frustrat şi dereglat mintal pe care părinţii l-au expediat în colţul grădinii pentru a reflecta pe îndelete la modul în care a mânjit pereţii bucătăriei cu ciorbă de fasole. Impasibil la urletele lui taică-miu, care zbiară spre bunică-miu, care îmi ia apărarea din fundul grădinii, şi pierdut în lumea mea mică, am ridicat o gâză de pe o frunză şi m-am pregătit să-i smulg, tacticos, aripile. Termiteeeeee!!! Mamă, câte termite! Să-mi zici popă dacă nu găsesc două. Am găsit trei. Am dat fuga în oraş şi i-am dat omului picioarele, curios să aflu ce-mi dă. Te pomeneşti că le foloseşte pe post de scobitori, îmi veni gândul zâmbit pe sub glugă. Mi-a dat un ghiozdănaş. Aveam deja trei în spate.



Gâză, marcă banu'!

■ KiMO



Pauză. Furtună.



Azeroth-ul nu se pregăteşte numai de Sărbători, ci şi de furtuna ce va lovi la începutul lui 2007 sub numele de „The Burning Crusade". Astfel, în săptămâna lui Moş Nicolae, ne-am pomenit cu ultimul patch dinaintea expansion-ului, care a adus şi bune şi rele (cele mai multe însă sunt subiect de discuţii aprinse şi interpretabile după firea şi starea de spirit a fiecăruia). Din categoria bune, ţin să enumăr o interfaţă LFG care face infamul canal /LFG, precum şi meeting stone-urile demodate. Cele din urmă au primit o nouă funcţie, şi anume aceea de pietre de summon, care funcţionează aproape la fel ca portalul warlock-ului: în fine, acum vă puteţi grupa cu toţi leneşii chiar dacă nu aveţi un 'lock în party. Cu adierile „Before The Storm"-ului au venit însă şi zvonuri oarecum ciudate: TBC va aduce, cu dedicaţie specială pentru China, un buff „tired" pentru toţi cei care se uită pe sine în faţa calculatoarelor mai mult de cinci ore. Buff-ul va pune capăt oricărui câştig de experienţă şi loot. Asta da palmă dată companiilor de farming, deşi măsura este uşor de ocolit prin cumpărarea a două sau mai multe conturi (chiar dacă implică, de exemplu, şi un timp crescut pentru power leveling profi). Nicio problemă, măcar aşa mai câştigă şi Blizz un ban cinstit, săracul, că doar are famelie mare, remuneraţie mică, păi cum? Buff-ul de „cumpără încă un cont de WoW" (scuzaţi, „tired") va fi, după cum spuneam, activ numai în China, însă a „scăpat" oleacă şi pe serverele de test europene. Mare jale şi frică mare, plânsete şi reacţii anti-comunisto-imperialiste masive au determinat mica scăpare în rândurile comunităţii europene, fiindcă desigur, să limitezi pe cineva la sesiuni de WoW de numai cinci ore este o adevărată încălcare a drepturilor umane! Doamne fereşte-ne de aşa ceva, că înseamnă să ne dai drumul în lume şi noi nu ne ştim decât adresa aia cu @.

■ Lara



Probleme tehnice post-patch

Prima parte a lui Revelations a fost în fine lansată, cu întreg grupul de probleme inerente, ca după fiecare patch major. Evident, au şi ei dreptatea lor când spun că o serie de lucruri nu pot fi anticipate deoarece apar doar în condiţiile în care zecile de mii de jucători se conectează pe acelaşi server şi de aceea acum se tot pun alte patch-uri, patch-uri la patch-uri şi aşa mai departe. Un ciclu obişnuit pentru un jucător vechi de Eve. Ceea ce m-a deranjat însă este că am pierdut 4 zile de antrenament pentru Survey level 5, deoarece aveam nevoie de el pentru skill-ul de Salvaging. Acum însă cel din urmă cere doar Survey lvl 3 şi Mechanic lvl 3... chiar mă miram că CCP a creat o asemenea sursă majoră de venit pentru jucătorii mai vechi. Ar fi ieşit o grămadă de bani din vânzarea de componente pentru Rigs-uri. Şi aşa vor ieşi, însă mult mai puţini din cauză că mult mai mulţi vor avea acces la Salvaging. Oricum, lucrurile sună bine. Am reuşit să-mi fac un stoc drăguţ de blueprint-uri originale pentru rigs-uri, pe care intenţionez să le bag în research şi ulterior să le copiez. Piaţa o va cere... Cu puţin noroc, în curând organizaţia va beneficia de Carrier-ul pe care intenţionez să-l cumpăr. Pe partea de PVP, mi-am burduşit hangarul din nord cu cruisere şi chiar un HAC, pe care le scot din când în când la vânătoare. Însă PVP-ul costă, investiţia iniţială pentru mutarea în 0.0 ajungând deja la vreo 150-200 milioane, asta fără a calcula Zealot-ul şi toate modulele de facţiune pe care le are. Printre altele, am descoperit cu ajutorul unor confraţi o rută spre 0.0-ul nostru care nu e aproape niciodată păzită. Aşa că o să-mi iau Pilgrim-ul şi o să fac o serie de trade-run-uri. Se ştie care sunt diferenţele de preţ faţă de imperiu. Ca lucruri negative, corporaţia noastră a pierdut într-o luptă cu neutrali ditamai Freighter-ul, lucru care ne-a dat o gaură masivă în bugete. Şi asta pentru că au fost atât de paranoici încât să nu ne spună nici nouă, membrii corporaţiei, despre transportul pe care îl făceau, de frica spionilor. O tâmpenie, din punctul meu de vedere, mai ales că ne cunoaştem cu toţii... Însă acest gen de paranoia vine odată cu jocul şi duce la tot felul de situaţii jenante. Spre exemplu, s-a dat ordin pe alianţă să formăm o flotă şi să ne întâlnim la o anumită oră, într-un anumit sistem. Era interzis să se discute până înainte cu o oră de asta. Aşa că, lumea s-a strâns pentru a descoperi că individul era american şi dăduse ordinul nu pentru ora serverului, ci pentru ora lui. Până şi eu am stat blocat într-o staţie cu vreo 10 hostile care mă aşteptau afară şi nimeni nu voia să vorbească de asta de frică să nu se afle că formează un gang împotriva lor... Cretin, aşa că am ieşit şi m-am ocupat de alte lucruri.

■ Locke



JOCUL ANULUI 2006

ACTION

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy



Producător: Traveller's Tales
Distribuitor: LucasArts/TT Games
On-Line: www.lucasarts.com/games/legostarwarsii

Nu e o glumă proastă, e o decizie bună. LEGO Star Wars II este dovada vie că poţi obţine un action solid şi fără comploţuri sinistre, hectolitri de sânge, fotorealism, motion capture sau musculoşi chei şi neraşi de o săptămână. Ne-a potolit setea de acţiune şi ne-a lăsat cu un zâmbet satisfăcut pe buze. Am aflat în sfârşit cum poţi mima „Luke, I am your father".

Menţiune onorabilă: Hitman: Blood Money

FIRST PERSON SHOOTER

Prey



Producător: Human Head Studios
Distribuitor: 2K Games
On-Line: www.prey.com

În ciuda faptului că a stat în producţie vreme de zece ani de zile, Prey şi-a meritat aşteptarea, reuşind să ofere tot ceea ce doream de la un astfel de joc şi chiar mai mult. Jocul este de-a dreptul fantastic luat ca întreg, mai ales în privinţa gameplay-ului inovator, lucru perfect valabil şi în cazul părţii de multiplayer. Motivele sunt mai mult decât suficiente pentru a-l declara învingător, iar dacă i-am fi dat apă la moară lui KiMO, ar mai fi câştigat încă alte zece categorii. Poate la anu'.

Menţiune onorabilă: Call of Juarez

ROLE PLAYING GAME

Neverwinter Nights 2



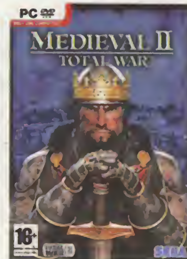
Producător: Obsidian Entertainment
Distribuitor: Atari
On-Line: www.atari.com/nwn2

Neverwinter Nights 2 conţine toate elementele care fac dintr-un joc nou un joc bun. Are un engine grafic foarte arătos, relativ bine optimizat, cu posibilităţi decente de ajustare şi tweaking în funcţie de performanţele calculatorului. Sunetul nu iese în evidenţă nici în bine, nici în rău, chiar dacă în ceea ce priveşte coloana sonoră a fost ca şi cum am fi auzit primul Neverwinter Nights. Campania principală are un storyline decent, clar, narativ întrerupt periodic de cut-scene-uri în momente potrivite. Gameplay-ul este, prin comparaţie cu clasicii RPG-urilor, aproape un capăt de drum, o evoluţie clară care a inclus tot ceea ce a fost bun până acum (luând în calcul pe lângă Neverwinter Nights, Baldur's Gate, Icewind Dale şi cele care nu sunt D&D din universul RPG, gen Elder's Scrolls, Wizardry sau Gothic). Dacă pe lângă acest lucru mai adăugăm faptul că este complet modabil, cu un Tool Set ideal şi că de fapt rejucabilitatea este infinită datorită MOD-urilor ce se vor lansa, vedem că nu putem găsi anul acest niciun joc care să îmbine atâtea elemente pozitive. Mai putem adăuga şi suportul din partea producătorilor faţă de comunitatea de gameri în lista asta... care poate continua încă. Aşadar, felicităm echipa producătoare, Obsidian Entertainment, pentru un lucru bine făcut, şi la mai multe!

Menţiune onorabilă: The Elder Scrolls IV: Oblivion

STRATEGIE

Medieval 2: Total War



Producător: Creative Assembly
Distribuitor: SEGA
On-Line: www.totalwar.com

Într-un fel, ne pare extrem de rău că Medieval II: Total War a luat titlul de cea mai bună strategie a anului 2006. Dacă ar fi existat un alt câştigător, vă daţi seama cît de bun ar fi fost acela? Dar Medieval II este mult prea greu de depăşit, cu al său motor tactic superb, cu o grafică halucinant de reuşită (raportat la numărul imens de trupe dintr-o bătălie şi la adâncimea detaliului grafic) şi cu o parte de strategie care completează fericit nucleul tactic superlativ. Cu toate acestea, trebuie să recunoaştem că titlul aflat pe locul al doilea în preferinţele noastre, Company of Heroes, are argumente puternice sub aspectul plăcerii şi uşurinţei de a juca, lăsând loc şi pentru o tuşă de realism care generează o atmosferă WWII convingătoare. Seria Total War, însă, continuă să nu aibă altă concurenţă reală decât propriile mod-uri.

Menţiune onorabilă: Company of Heroes

MMORPG

Guild Wars: Nightfall

Producător: ArenaNet
Distribuitor: NCSoft
On-Line: www.guildwars.com

Pentru că a reuşit să aducă o gură de aer proaspăt în epopeea Guild Wars şi nu numai, demonstrând că originalitatea şi curajul

CEA MAI DEŞTEAPTĂ CARNE DE TUN

F.E.A.R. Extraction Point



Producator: TimeGate Studios
Distribuitor: Vivendi Universal
On-Line: www.whatisfear.com

În ciuda faptului că primul expansion pentru F.E.A.R. nu aduce mare brânză sub soare şi nici măcar o poveste care să ne menţină interesul de la cap la coadă, un singur lucru continuă să ne surprindă plăcut pentru al doilea an la rând: AI-ul, care se adaptează diferit la fiecare luptă. Merită aplaudat şi, cum spuneam anul trecut, o moarte nu foarte crudă. O merită, dar n-o primeşte, pentru că altfel nu i-am da coroana.

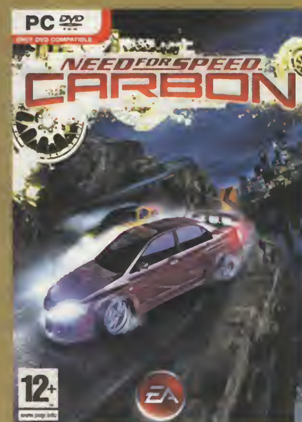
producătorului de a aduce inovaţii majore unui MMO deja de excepţie îl pot aduce cu un pas mai aproape de perfecţiune. Noul sistem de luptă, lumea imersivă şi ingeniosul sistem de eroi implementat cu măiestrie în Nightfall i-au conferit unicitate jocului, strălucire şi un binemeritat loc pe podium. Îl aşteptăm pe următorul.



Menţiune onorabilă: City of Villains

CEL MAI SEQUEL JOC

Need for Speed: Carbon



Producător: EA Black Box
Distribuitor: Electronic Arts
On-Line: www.ea.com/nfs/carbon/us/index.jsp

Need for Speed are multă lume, dar The Need for Need for Speed se pare că a început să scadă. Carbon este, dacă vă vine să credeţi, al 10-lea joc din seria care a trăit şi vremuri mai bune decât azi. Dar pentru că cei de la EA se pricep la marketing şi Need for Speed o să joc şi la azilul de bătrâni, cu un volan fără Force Feedback, dar cu stabilizer, seria primeşte cu această ocazie şi premiul pentru întreaga activitate. Meritat.

SIMULATOR SPORTIV

Pro Evolution Soccer 6



Producător: Konami
Distribuitor: Konami
On-Line: uk.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=118

Pentru al doilea an la rând, PES pune mâna pe titlul de cel mai bun simulator sportiv. Bravo lui! Din păcate pentru noi, nici în acest an nu am avut un joc care să ne pună puţin pe gânduri înainte de a încorona PES-ul. Felicitări Konami şi multă baftă celorlalţi, deoarece la anul nu mai vreau să-l văd aici.

Menţiune onorabilă: Madden NFL 07

SIMULATOR SPAŢIAL

Darkstar One



Producător: Ascaron
Distribuitor: CDV Software
On-Line: www.darkstar-one.de

Anul 2006 n-a fost unul bun pentru simulatoarele spaţiale. De fapt, de la Independence War 2 încoace, nu cred că am jucat un space-sim în care accentul să fi fost pus pe „sim". Starshatter a scos puţin capul la lumină, dar, din motive pe care le puteţi citi în articolul lui Locke, s-a scufundat la loc.

AUTO/SIMULATOR

GTR 2



Producător: SimBin
Distribuitor: 10tacle
On-Line: www.10tacle.com/gtr-game

Anul 2005 a fost mai sărac în simulatoare auto, iar GTR a câştigat cu uşurinţă. În 2006 însă, situaţia s-a schimbat, iar GTR 2 a avut de înfruntat o oarecare concurenţă, dar pe care a lăsat-o în urmă, administrându-le competitorilor direcţi o lecţie de realism pe care o vor ţine minte. GTR 2 este definiţia supremă a simulatorului auto, susţinea înaintea lansării sale unul dintre producătorii jocului, iar noi ne-am văzut nevoiţi să-i dăm dreptate. Aşa cum a promis, a redefinit noţiunea de simulator şi a dus pentru a doua oară complexitatea jocurilor de acest gen la un alt nivel.

Menţiune onorabilă: TOCA Race Driver 3

AUTO/ARCADE

FlatOut 2



Producător: Bugbear Entertainment
Distribuitor: Empire Interactive
On-Line: www.flatoutgame.com

Poate că în adâncul nostru ne dorim haos pe străzi şi poate că am vrea ca regulile de circulaţie să dispară. Flatout nu ne oferă doar atât şi reuşeşte să aducă doza necesară de distracţie pe care o căutăm în jocuri. În redacţia LEVEL, Flatout 2 a fost cel mai jucat auto/arcade în 2006.

Menţiune onorabilă:
Need for Speed: Carbon

ARCADE

Blazing Angels: Squadrons of WWII



Producător: Ubisoft România
Distribuitor: Ubisoft
On-Line: www.blazing-angels.com

Pun pariu că vă gândiţi că Blazing Angels a primit acest premiu din patriotism. Eh, nu e chiar aşa, adevărul fiind că acest lucru a contat foarte puţin. Blazing Angels este un joc de calitate şi încă o dovadă că studioul Ubisoft Bucureşti este un motiv de mândrie şi pentru noi şi pentru partea franceză. Ca să ducem adevărul până la capăt, trebuie să spunem că nici concurenţa din acest an nu a fost una deosebită la această categorie. Asta nu scade absolut deloc din meritele studioului Ubisoft România, care mai câştigă un premiu după cele două primite de Silent Hunter III în 2005.

TYCOON/MANAGER

Anno 1701

Producător: SunFlowers
Distribuitor: SunFlowers
On-Line: www.anno1701.com

După cum spuneam şi în articol, nemţii au făcut o treabă tare bună cu acest joc. Pe

CEL MAI NETERMINAT JOC

Gothic 3



Producător: Piranha Bytes
Distribuitor: JoWooD
On-Line: www.gothic3.com

Piranha Bytes are un obicei prost: dă drumul pe piaţă unor jocuri a căror producţie este terminată pe jumătate spre trei sferturi. Aşa a fost cu primul, al doilea, şi, iacătă acum, este şi cu al treilea Gothic. Dovadă stă grămada impresionantă de bug-uri, care ar face de ruşine orice altceva în afară de un Gothic. Ceea ce la alţii ar genera faliment, la Gothic este panaş. Pe care i-l oferim cu dragoste şi cu speranţa că Piranha Bytes va face totul pentru a i-l reteza cât mai repede.



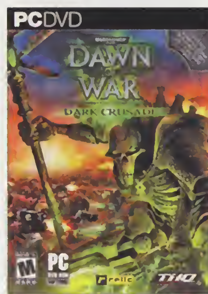
lângă grafica excelentă, interfaţa intuitivă şi o funcţionalitate ireproşabilă, mai avem şi un engine economic şi social de excepţie. Astfel, jocuri precum Caesar IV sau CivCity Rome se pierd în umbra istoriei ca titluri de sequel şi gata. Este interesant cum jocurile din seria Anno au evoluat, abia la al treilea devenind ceea ce ar fi trebuit să fie.

Menţiune onorabilă:
Football Manager 2007

EXPANSION
Warhammer 40,000: Dawn of War - Dark Crusade

Producător: Relic Entertainment
Distribuitor: THQ
On-Line: www.dawnofwargame.com

Aici ne-am aflat în faţa unei dileme. Noi am testat un joc de sine stătător, ei ne-au spus că este expansion. Răspunsul a venit în urma unei încercări de a încinge un multiplayer. Fără Dawn of War şi Winter Assault, nu putem juca decât cu cele două rase noi. Deci poate fi numit expansion, fără a fi acuzat că trişează. De ce este cel mai bun expansion pack al anului? Simplu. Pentru că, la câte bunătăţi oferă, s-ar fi putut numi Dawn



of War 2 şi nimeni n-ar fi comentat. Două rase noi, care ridică numărul total la şapte, o campanie mai altfel, care poate fi jucată cu oricare dintre cele şapte „armate" şi acelaşi gameplay îndrăcit cred că îi dau dreptul la un premiu cu coroniţă. De baionete.

Menţiune onorabilă:
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate

SURPRIZA ANULUI
Sam and Max

Producător: Telltale Games
Distribuitor: Telltale Games
On-Line: www.telltalegames.com/samandmax

Pentru că nu ne aşteptam să-l mai vedem vreodată, iar când l-am văzut nu ne aşteptam să fie chiar atât de bun. Eu, cioLAN, nu m-am aşteptat să-l termin în doar trei ore, dar nu toate surprizele sunt plăcute. Şi, sincer, nu credeam că se mai ocupă cineva de aşa ceva. Şi mai urmează cinci episoade. Surprinzător, nu? Weeee!!!!



MULTIPLAYER
Battlefield 2142

Producător: Digital Illusions CE
Distribuitor: Electronic Arts
On-Line: www.battlefield2142.ea.com

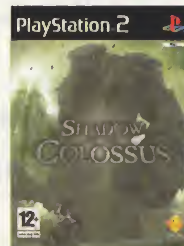


După trei titluri mari, EA Games a reuşit în fine să scoată un joc de multiplayer care are o curgere logică şi normală. Battlefield 2142 este fără îndoială cel mai bun joc din serie, care are meritul că se adresează oricărei clase de gameri, de la casual la hard-core, de la cei impulsivi la cei tactici. Evident, nu este cel mai bun joc de multiplayer al tuturor timpurilor, însă pentru acest an este fără îndoială un hit.

Menţiune onorabilă:
Day of Defeat: Source

CEL MAI BUN JOC DE CONSOLĂ
Shadow of the Colossus (PS2)

Producător: Sony Computer Entertainment
Distribuitor: Sony Computer Entertainment
On-Line: www.shadowofthecolossus.com



La criza de original de care suferă industria, când apar jocuri precum Shadow of the Colossus ar trebui să dăm acatiste pentru producătorii şi distribuitorii care au deranjat liniştea planetei. Alături de Call of Cthulhu şi câteva titluri indie, acest joc a definit ideea de original în 2006. Dar pentru a fi cel mai bun joc de consolă la sfârşitul unui an, nu ajunge doar să fii altfel. Shadow of the Colossus are însă şi grafica, sunetul şi gameplay-ul aproape de nota maximă. Cu siguranţă, unul din cele mai bune titluri din istoria PS2-ului şi unul din cele mai bune jocuri din acest an.

CEL MAI BUN JOC DE CONSOLĂ (HANDHELD)
Syphon Filter: Dark Mirror (PSP)

Producător: Sony Bend
Distribuitor: Sony Computer Entertainment



Motivul pentru care am ales acest joc este legat de faptul că am fost foarte impresionaţi când am văzut ce au putut să facă nişte producători bine motivaţi. Este practic aproape imposibil să înţelegi cum au reuşit să facă procesorul PSP-ului să calculeze atât de multe variabile şi încă să mai şi funcţioneze. Diversitatea gameplay-ului acestui joc este impresionantă, iar engine-ul grafic este cam maximul la care se poate ajunge pe un PSP. Din ambele puncte de vedere, tot ceea ce am testat noi până acum pe console rămâne cu 2-3 locuri în spate. Merită totuşi să menţionăm Daxter şi Lemmings ca fiind pe aproape.

QUEST
Sam and Max Episode One: Culture Shock

Producător: Telltale Games
Distribuitor: Telltale Games
On-Line: www.telltalegames.com/samand

Este pentru noi, „ăi bătrâni" şi miroase plăcut a anii '90, când quest-ul era quest, iar „adventure" era un cuvânt folosit doar de fandosiţi. No offence intended pasionaţilor de... adventure, dar Sam and Max Episode 1 este unul dintre puţinele jocuri din ultimii 10 ani care şi-a câştigat dreptul de a fi numit... simplu... quest.



GRAFICĂ
Oblivion



Producător: Bethesda Softworks
Distribuitor: 2K Games
On-Line: www.elderscrolls.com/games/oblivion_overview.htm

Anul 2006 a fost bogat din punct de vedere grafic, însă nu a reprezentat un salt spre o nouă generaţie. Engine-urile grafice au mers cam pe acelaşi calapod, cu cât mai mult vertex şi HDR posibil, creând unele situaţii chiar jenante. Oblivion însă a avut avantajul de a fi fantasy, unde genul acesta idilic de a reprezenta o lume şi-a găsit locul. În condiţiile în care nu a fost cel mai optimizat engine posibil, totuşi a fost măcar cel mai artistic.

SUNET – EX AEQUO:
Oblivion şi Gothic 3

În ce priveşte sunetul, lucrurile stau cam aşa: Oblivion are o implementare cu probleme a vocilor şi a sunetului de ambianţă, în timp ce Gothic 3 stă bine la voci şi sunetele naturii, beneficiind şi de suportul pentru EAX, care la Oblivion lipseşte. Oblivion are o coloană sonoră excepţională făcută de Jeremy Soule, în timp ce Gothic 3 are o coloană sonoră excepţională făcută de Kai Rosenkranz. Dar, parcă mai puţin excepţională decât cea din Oblivion, ca să zicem aşa. Una peste alta, cele două jocuri se disting fără putinţă de tăgadă şi în mod egal în ce priveşte sunetul ca întreg, faţă de toate titlurile anului 2006, la asta contribuind hotărâtor cei doi compozitori, Rosenkranz şi Soule. La care am mai adăuga numele lui Koh Ohtani, responsabil pentru minunata coloană sonoră din Shadow of the Colossus.

STORYLINE
Forbidden Siren 2



Producător: Sony Computer Entertainment
Distribuitor: Sony Computer Entertainment
On-Line: www.forbiddensiren2.com

Pentru că ştim că nu l-aţi jucat nici nu o să ne justificăm alegerea. Rezistaţi fără a afla de ce Forbidden Sirren 2 are cel mai bun storyline din 2006? Crazy Japs!

CEL MAI UTIL JOC:
Safecracker: The Ultimate Puzzle Adventure



Producător: Kheops Studio
Distribuitor: The Adventure Company
On-Line: www.adventurecompanygames.com/tac/safecracker

Chiar dacă după ce terminăm Safecracker nu putem ajunge uşor printre cei mai doriţi oameni de Interpol, jocul poate fi începutul unei cariere minunate. Şi dacă unii au ajuns să răpească camioane cu Xbox-uri la drumul mare, chiar pe autostradă, noi putem pune mâna direct pe schiţele pentru PlayStation 4, Xbox 720 şi Nindendo IIM. Dacă nu, tot rămânem cu un joc superb şi plin de puzzle-uri ingenioase.

CEA MAI MARE DEZAMĂGIRE
Dreamfall: The Longest Journey



Producător: Aspyr Media
Distribuitor: Funcom
On-Line: www.dreamfall.com

Este evident că nu te poate dezamăgi un lucru de la care nu ai aşteptări, ba din contră, poate să te surprindă. De la Dreamfall ar fi fost inuman să nú ai speranţe, acest titlu fiind şi opţiunea lui Mitza la „Cel mai aşteptat joc al anului 2006". Chiar dacă jocul a avut punctele lui bune, a fost departe de aşteptările noastre după The Longest Journey. Iertarea Funcom-ului este condiţionată de a treia parte.

BEST HARDWARE
Asus PG 191



Producător: Asus
On-Line: www.asus.com

Asus PG 191 este genul de monitor care excelează în multe privinţe. Imaginea incredibilă a ecranului său de 19 ţoli, în strânsă legătură cu rata contrastului de 800 la 1 şi cu timpul de răspuns de doar 2 milisecunde, pot face foarte fericit orice gamer. Pentru a completa meniul, monitorul încorporează un sistem audio 2.1 şi un webcam de 1,3 megapixeli. Puterea difuzoarelor nu este foarte mare, însă vă scuteşte de a mai ţine prin preajmă o pereche de căşti sau alt sistem de sunet. Pentru că un utilizator de PC nu se rezumă doar la jocuri, monitorul dispune de câteva preset-uri de culori pentru diverse activităţi: vizionarea de filme, fotografii sau navigarea pe internet.

BEST GADGET
Creative Zen Vision

Producător: Creative Technology
On-Line: www.creative.com

Momentele de plictiseală pot fi combătute foarte uşor cu un astfel de gadget. Creative Zen Vision poate cânta melodii MP3, afişa fotografii sau chiar reda filme. Capacitatea de stocare de 30 GB este



mai mult decât suficientă pentru a nu vă dezlipi de el pentru multe ore. Imaginea de pe ecranul său TFT LCD de 3,7 ţoli are o rezoluţie nativă de 640 x 480 şi poate afişa până la 262 de mii de culori. De asemenea, conectorii oferă posibilitatea de a trimite conţinut multimedia chiar şi pe alte display-uri sau pe televizor. Recepţia de posturi de radio este şi ea posibilă graţie unui modul FM inclus. Acumulatorul din dotare poate ţine activată „jucăria" până la 13 ore dacă îl folosiţi ca MP3 player sau maximum 5 ore dacă treceţi pe videoteca inclusă.

JOCUL ANULUI 2006

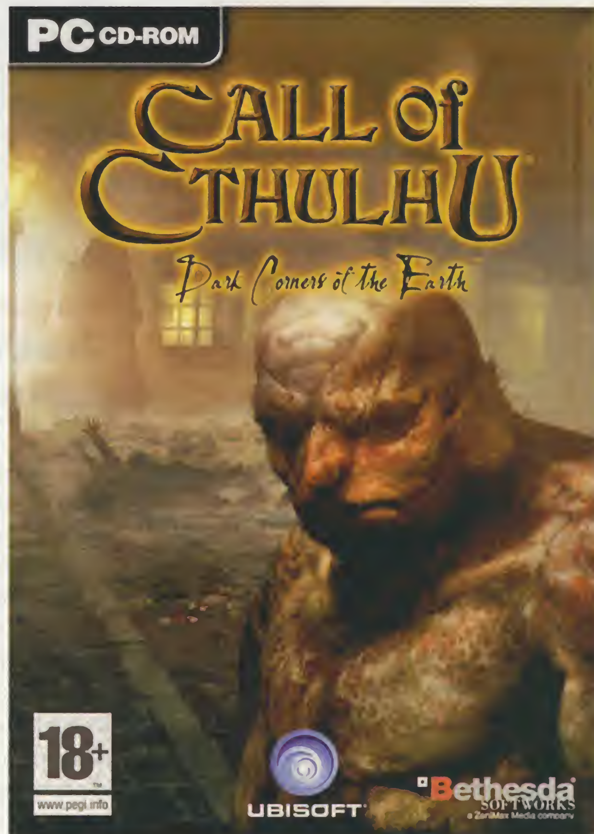
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

CEL MAI BUN ADVENTURE
CEL MAI ORIGINAL JOC

Producător: Headfirst Productions
Distribuitor: Ubisoft
On-Line: www.callofcthulhu.com

La scurt timp după apariția Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, producătorul acestui titlu a dat faliment. Pur şi simplu, prea mulții ani (1998 - 2005) pe care s-a întins lucrul la acest joc au făcut ca Headfirst Productions să acumuleze datorii imense, soldate cu dizolvarea administrativă a firmei. Să fie falimentul un semn al pasiunii, al dorinței de perfecțiune a producătorilor? Anachronox aşa ar indica. Seria Thief la fel.

Din păcate, cheltuielile enorme, accentul pe marketing, termenele strânse şi nevoia de compromis fac din industria jocurilor un monstru care îşi mănâncă cele mai reuşite odrasle. Ceea ce se impune şi rezistă pe piață are în spate prea mult ISO 900x şi un iz stătut de ameliator de aromă infuzat într-o rețetă de succes. În acest context, un titlu care debordează de idei, aducând un aer proaspăt şi neconvențional, este ceva ce trebuie recompensat. Ne străduim să spunem adevărul în notele pe care le dăm la sfârşitul fiecăruia din articolele noastre. Dar, acordând tripleta de titluri „Jocul anului 2006", „Cel mai bun adventure" şi „Cel mai original" lui Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, ne luăm libertatea de a vă transmite ceva mai presus de adevărul cu apariție lunară.



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth este o experiență ce nu poate fi împărtăşită în cuvinte. La orice joc cu adevărat meseriaş este aproape imposibil să spui exact şi clar ce îl transformă într-o experiență de joc unică. Într-o enumerație vag cuprinzătoare, putem spune despre Call of Cthulhu că este un horror care induce perfect starea de teroare şi o face utilizând căi variate - sunet, distorsiunea de imagine, scene coşmareşti, personaje fantastice, mister epic tenebros. Toate acestea se combină într-un adventure cu momente de shooter, dublat de un quest cu puzzle-uri incitante, punctat de câte un boss cum nu s-au mai făcut de la Alice şi Undying încoace (ba chiar mai mult decât atât!). Locurile în care se desfăşoară acțiunea sunt stranii şi înfricoşătoare, iar personajele care le populează animă o lume complet străină umanului. O mistică a spaimelor ce renasc dintr-un trecut mult prea îndepărtat – asta reuşesc perfect producătorii lui Call of Cthulhu să ne transmită. Adică, tocmai esența scrierii lui H.P. Lovecraft din care este inspirat acest joc.



Este adevărat că bug-urile nu sunt puține în Call of Cthulhu. Şi, având în vedere falimentul producătorului, este puțin probabil că vor mai fi îndreptate. Dar, chiar şi aici, miraculosul intervine ca explicație: Call of Cthulhu a fost portat de pe consolă pe PC de o singură persoană! Call of Cthulhu uimeşte chiar şi prin acest amănunt de producție – mă întreb câte armate de programatori au lucrat la portarea titlurilor mari ale anului 2006?

În opinia noastră, Call of Cthulhu este cel mai viu joc de care am avut parte de câțiva ani încoace. El ne aduce aminte de ce ne place meseria noastră, de ce ne plac jocurile – pentru forța şi originalitatea ideilor, pentru arta punerii în scenă şi pentru capacitatea de a te învălui complet într-o altă realitate.

CEL MAI AŞTEPTAT JOC AL ANULUI 2007:

cioLAN

Drakensang: The Dark Eye

Producător: Radon Labs
Distribuitor: dtp
On-Line: www.drakensang.com

Apariţia lui Spellforce 2, vizita neaşteptată a lui Call of Cthulhu şi asaltul lui Neverwinter Nights 2 m-au cam lăsat fără opţiuni, iar în locul acestui text era cât p'aci să apară un simplu „le-am văzut pe toate, ia-mă,



Doamne". Noroc cu nişte nemţi simpatici, care m-au salvat de plictiseală şi s-au hotărât să readucă în atenţia gamerilor o serie de RPG-uri tare dragi mie, şi anume trilogia Realms of Arkania. Nu este vorba de un remake, deşi tare aş fi vrut unul, ci de un nou joc bazat pe P&P-ul german Das Schwartze Auge (The Dark Eye).

Later Edit> Tocmai am aflat cu stupoare că mai aştept ceva: Planescape Trilogy, o serie de trei module pentru Neverwinter Nights 2 (www.roguedao.com). Vă las, până nu mai am vreo revelaţie şi-mi dau seama că deja mi-am depăşit norma.

Locke

Warhammer Online: Age of Reckoning

Producător: EA Mythic
Distribuitor: EA Games
On-Line: www.warhammeronline.com

Sincer, sunt sătul de toate MMORPG-urile fantasy din ziua de azi şi e patetic faptul că World of Warcraft este cel mai bun dintre ele. E nevoie de o evoluţie, care nu se mai întâmplă. Iniţial, am aşteptat cu nerăbdare Age of Conan, însă acum mi-am mutat brusc interesul spre Warhammer. Faptul că producătorii au o atitudine „anti-grinding" şi că jocul se va învârti în jurul PVP-ului, dar într-un mod mult mai clar şi mai concis, mă face să cred că până la urmă va ieşi ceva bun. În ceea ce-l priveşte pe Age of Conan, am mari rezerve, mai ales după ce l-am văzut la E3.

KiMO

Bioshock



Producător: Irrational Games
Distribuitor: 2K Games
On-Line: www.bioshockgame.com

Pentru că vrea să mă sperie aşa cum n-a mai făcut-o nimeni până acum, sechestrându-mă pe fundul oceanului înconjurat de mutanţi şi paranoici. Ar fi ceva cu totul nou pentru mine, deoarece astfel aş avea ocazia să evadez din normalul care mă sufocă cu fiecare al doilea FPS apărut pe piaţă şi să mă bucur de compania unor elemente care se găsesc deja în Sistem Shock 2, dar pe care urmaşul spiritual al acestuia le va duce, sper eu, la un alt nivel.

Marius Ghinea

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Producător: GSC Game World
Distribuitor: THQ
On-Line: www.stalker-game.com

Dintre toate jocurile pe care eu le-am aşteptat vreodată, cel mai mult timp s-a scurs în aşteptarea lui S.T.A.L.K.E.R. Deci, pentru mine, asta face din S.T.A.L.K.E.R. cel mai aşteptat joc, nu?



Rzarectha

Alone in the Dark: Near Death Investigation

Producător: Eden Studios
Distribuitor: Atari
On-Line: www.aloneinthedark5.com

Chiar dacă nu sunt mulţumit nici de accentul pus pe action şi nici de împărţirea jocului pe episoade, aştept cu nerăbdare să văd cum s-au gândit cei de la Atari să reînscăuneze Alone in the Dark ca rege al genului survival horror. Poate că nu va fi un joc excepţional, dar dacă reuşesc să recreeze atmosfera din primele trei jocuri din serie, eu voi fi mulţumit.



HARDWARE

Toshiba TDP-ET20U
Aşa da home cinema!!!

Trebuie să recunosc că prima impresie pe care o lasă acest proiector este incredibilă şi nu neapărat datorită designului său, ci imaginii. Efectiv rămâi cu gura căscată când vezi rezultatele pe care le poţi obţine cu Toshiba TDP-ET20U. Datorită specificaţiilor sale, se vede clar că segmentul spre care este orientat este cel multimedia, însă poate fi folosit cu succes şi la prezentări sau într-un alt segment de business. Totuşi, zona multimedia, favorita mea, este foarte bine acoperită şi vă spun şi de ce. TDP-ET20U are încorporat un DVD player, un sistem audio cu surround, nişte specificaţii extrem de apropiate de 1100 de lumeni şi un raport al contrastului de 2000 la 1. Evident, imaginea „nativă" este cea în format wide, adică 16:9. În cazul în care totuşi doriţi să se realizeze o proiecţie a unui semnal TV sau a unei casete video mai „cărunte" există şi opţiunea de redare a semnalului video în format 4:3. Ceea ce este cu totul extraordinar la acest proiector este imaginea în sine, mai exact distanţa necesară realizării acesteia. De obicei, pentru o imagine mai „mărişoară" trebuia să pui la bătaie vreo 4-5 metri distanţă între proiector şi ecranul de proiecţie. Acum, cu acest proiector, se poate obţine o diagonală de 100 de ţoli, aproximativ 2 metri şi jumătate, de la o distanţă ce nu depăşeşte 100 de centimetri. Iată motivul pentru care brusc orice cameră poate fi transformată într-un mini cinematograf. Nivelul de zgomot generat de Toshiba TDP-ET20U în timpul funcţionării este cuprins în valorile normale şi nu deranjează sub nicio formă în timpul vizionării. Totuşi, nivelul temperaturii disipate este destul de mare, care iarna nu ar deranja, însă la vară e bine să aerisiţi camera mai des ☺. Cauza acestei temperaturi mai ridicate este strict legată de cei 230 de waţi de care are nevoie becul din interior pentru realizarea proiecţiei.



Calitatea imaginii are foarte multe de câştigat şi datorită tehnologiei DLP incluse în acest proiector. Deşi rezoluţia nativă a imaginii este doar 854 x 480 (formatul 480p), filmele bune nu au nicio scuză să nu impresioneze audienţa. În partea din faţă, imediat sub lentilă, este situat panoul cu interfeţele audio-video. Ca un proiector care se respectă, poate primi semnal din orice sursă audio/video. Când am spus orice, m-am referit şi la conectorul HDMI care începe să fie din ce în ce mai prezent la toate dispozitivele audio/video de ultimă generaţie. Pentru controlul playerului DVD inclus şi al celorlalte opţiuni ale proiectorului, cei de la Toshiba au pus la dispoziţie şi o telecomandă, extrem de utilă.

În ciuda preţului său destul de ridicat, atât melomanii înfocaţi, cât şi iubitorii campionatelor şi întrecerilor sportive fac o alegere potrivită cu acest proiector.

- **Ofertant:** Scop Computers,
- **Telefon:** 021-231.65.78,
- **Preţ:** 1.449 Euro (fără TVA)

Logitech EasyCall Desktop
Comunicarea este baza

Cine a mai văzut tastatură care să vorbească sau şoricel care să cânte? Ei bine, cu cei de la Logitech prin preajmă, lucruri de acest gen pot să apară când nu te aştepţi. De curând, am primit acest kit şi sunt de-a dreptul impresionat. De cele mai multe ori, în convorbirile cu prietenii pe net folosim foarte mult tastatura şi mouse-ul. Ei bine, cu noul EasyCall de la Logitech acest lucru nu mai e chiar valabil. În afară de tastatura şi mouse-ul wireless, setul conţine şi un speaker-phone şi o pereche de căşti... cu fir. Speaker-phone-ul, interfonul sau cum vreţi voi să-i spuneţi, este nucleul acestui „univers". El se conectează la PC printr-un port USB şi din acel moment totul e aproape funcţional. Bine, mai trebuie instalat software-ul dedicat şi montate bateriile în tastatură şi mouse, dar e vorba de o operaţiune banală. Odată ce toate acestea sunt „conectate", suntem gata să stăm la palavre cu colegii noştri de pe listele de messenger sau Skype. Centrul acestui „univers", şi anume interfonul, este un device foarte deştept. El dispune de butoanele necesare începerii sau încheierii unei convorbiri şi, odată apăsate, miracolul se întâmplă. Calitatea audio este remarcabilă. Tehnologia RightSound pe care o pune la bătaie se ocupă de acest lucru. Adio ecouri şi alte zgomote pe care le întâlnim de obicei chiar şi la anumite căşti. Nu mai există acele zgomote de fond care poluează conversaţia. Fie că preferaţi să îl folosiţi aşa sau să apelaţi şi la căştile din dotare, întotdeauna vă veţi bucura de o audiţie excelentă. O funcţie care m-a încântat foarte mult este cea legată de volum. În momentul în care suntem apelaţi sau apelăm pe cineva, automat volumul muzicii sau al altor sunete redate de PC până în acel moment este treptat diminuat.



Tastatura şi mouse-ul din acest kit sunt foarte confortabile. Tastatura este destul de silenţioasă şi poate fi folosită fără probleme chiar şi atunci când sunteţi într-o convorbire. În acest fel, partenerul de discuţii nu va fi deranjat de ropotul de ţăcăneli continue care se aud de obicei. La fel ca şi în cazul tastaturilor multimedia, şi acesta dispune de un set foarte bogat de taste special destinate acestui scop, chiar şi unele dedicate convorbirilor on-line.

Mouse-ul din acest kit include tehnologia laser, numai bună pentru cei care se şi joacă, este destul de greu şi totodată ergonomic.

- **Ofertant:** Ultra PRO Computers,
- **Telefon:** 031-402.22.92,
- **Preţ:** 167 USD (fără TVA)

Thermaltake
Purepower 430W
Aveţi nevoie de mai multă putere?

De fapt, simţiţi că PC-ul vostru tuşeşte, se tot blochează şi nu îl mai recunoaşteţi? Probabil o fi de la noua placă video sau/şi de la cele 4 HDD-uri sau chiar de la procesorul care stă mai tot timpul în 100% load? Hmm, e clar că intervenţia unui doctor este necesară. Totuşi, înainte de a-l duce la cabinet, faceţi o verificare la sistemul de alimentare. Credeţi că sursa poate ţine în frâu tot ce aţi adăugat în acel PC? Dacă pe ea scrie că are 500 de waţi şi vedeţi multe litere chinezeşti, nu înseamnă neapărat că veţi şi obţine rezultate satisfăcătoare. În cazul în care am dreptate şi problema provine de la sistemul de alimentare, vă recomand această sursă Pure Power de la Thermaltake. Este foarte silenţioasă, oferă o paletă întreagă de conectori pentru tot ce aveţi de adăugat în PC şi, în plus, toate cablurile au „suferit" procesul de sleeving, adică fiecare cablu de conectare este „îmbrăcat" într-o manta de plastic de protecţie, ceea ce conferă un flux de aer mai bun în carcasă şi o diagnosticare mai uşoară a unei eventuale probleme.

Spre deosebire de alte surse de alimentare, aceasta este prevăzută cu un front bay pe al cărui ecran este afişată valoarea totală a numărului de waţi consumaţi de PC-ul în cauză. În acest fel veţi şti în orice moment care este situaţia lui.



- **Ofertant:** Depozitul de Calculatoare,
- **Telefon:** 021-313.78.42,
- **Preţ:** 270 RON



Mio DigiWalker P350
V-aţi rătăcit?

De cele mai multe ori, când vă pregătiţi să mergeţi pe un drum pe care nu aţi mai fost niciodată, vă apucaţi să vă faceţi anumite planuri: verificaţi hărţi, căutaţi pe net ce şi cum, îi întrebaţi pe alţii care e starea drumului etc. Dacă aţi păţit şi voi aşa, vă recomand să lipiţi de parbriz un astfel de device. Mio P350 este un PDA cu funcţii avansate de GPS. Marele avantaj al acestuia este ecranul său TFT de 3,5 inchi şi procesorul Samsung 2440 ce rulează la frecvenţa de 400 MHz. O putere de calcul mai mare avantajează, de exemplu, la o recalculare de traseu. Prin oraşele aglomerate este foarte indicat să ştiţi să vă mişcaţi repede şi corect. Acumulatorul este unul de tip Li-Ion de 1200 mAh şi permite funcţionarea dispozitivului până la 4,5 ore, cu modul GPS activat. În maşină oricum nu trebuie să vă faceţi griji din pricina alimentării. Kit-ul este prevăzut şi cu alimentator auto la brichetă.

Orientarea dispozitivului se poate face atât în modul portret, cât şi landscape, totul depinzând de zona prin care navigaţi.

- **Ofertant:** Elsaco Electronics,
- **Telefon:** 021-327.72.44,
- **Preţ:** 226 Euro (fără TVA)

SMC
WSKP100
Wi-Fi Phone
Comunicăm deci existăm

Facem ce facem şi tot vă ducem cu vorba. De această dată însă, vă ducem wireless. Până nu demult am tot vorbit de telefoane care se conectau USB la PC şi prin intermediul cărora Skype-ul ne devenea cel mai bun prieten. Ei bine, de această dată vă mai dau un motiv să credeţi acest lucru. Telefon Wi-Fi de la SMC este complet singur şi nu necesită niciun fel de PC pentru a vorbi cu prietenii „for free" pe Skype. Dispune de propriul său „sistem de operare", de un ecran color şi de aplicaţia Skype instalată. El funcţionează atât timp cât în zona lui există un hot spot, adică o conexiune wireless 802.11b sau g. Se poate conecta la internet la fel cum o poate face un laptop de exemplu, ştie să se descurce cu IP-urile primite prin DHCP sau chiar cu cele setate fix de utilizator. Tot prin setările sale se poate configura şi Access Point-ul pe care să îl folosească, iar în cazul în care sunt mai multe, vi se afişează o listă cu acestea şi puterea semnalului lor. Aşadar, odată configuraţi aceşti parametri şi creat un cont pe Skype (dacă nu aveaţi deja) puteţi vorbi gratis cu toţi prietenii voştri atâta timp cât vă aflaţi în raza de acoperire. Eu voi încerca să beneficiez de acest avantaj în momentul în care voi merge la cumpărături. De obicei marile centre comerciale oferă această acoperire Wi-Fi şi în acest fel pot să comunic cu cei de acasă şi să-mi updat-ez lista de cumpărături realtime şi... gratis.

- **Ofertant:** Flamingo Computers,
- **Telefon:** 021-08008-CallPC(225572),
- **Preţ:** 160 USD (fără TVA)



Micronet **GPRS/GSM Modem PC card**
Oricând, oriunde, on-line

Este foarte greu pentru cei care sunt mai tot timpul pe drumuri sau în călătorii (de plăcere sau nu) să fie în contact cu lumea virtuală. Oricât ar fi laptopul de nervos, tot nu poate să împlinească astfel de dorințe. Pentru acest scop, Micronet ne pune la dispoziție un card PCMCIA type II, cu ajutorul căruia putem să intrăm pe internet de oriunde ne-am afla. Acesta funcționează ca un modem între o rețea GSM şi respectivul notebook. Modemul dispune de un modul GPRS şi de o antenă externă tri-band. În interiorul acestui card se instalează o cartelă SIM prin intermediul căreia se pot acesta serviciile de transfer de date ale respectivului operator. Un lucru interesant este şi posibilitatea de a folosi cartela şi pe partea de voce chiar şi atunci când ea este instalată în acest modem. Cu ajutorul unei aplicații se poate accesa address book-ul din memoria ei şi se pot efectua sau primi apeluri telefonice sau SMS-uri. Cardul PCMCIA este prevăzut şi cu un conector audio pentru a facilita o comunicare audio mai bună prin intermediul unei perechi de căşti.



- **Ofertant:** Elsaco Electronic,
- **Telefon:** 021-327.72.44,
- **Preț:** 147 Euro (fără TVA)



SilverStone **LC20**
Un nou face-lifting pentru PC

Îmi place acest gen de carcasă, mai ales că poate fi uşor integrată între diversele dispozitive audio-video. Acest tip de „îmbrăcăminte" este destinat cu precădere celor care doresc să-şi transforme un PC într-un Media Center care să dea pe afară de conținut multimedia sau celor care doresc doar un PC elegant şi care să nu ocupe mult spațiu pe birou. De obicei, la acest gen de carcase, fluxul de aer are cel mai mult de suferit, însă nu şi în acest caz. Grație unor anumite feature-uri, acest lucru este rezolvat, ba mai mult ni se oferă posibilitatea de a „parca" până la 6 HDD-uri de 3,5 inchi şi mai rămâne loc pentru încă două fante de 5,25". Construcția din aluminiu aduce şi ea anumite avantaje: disiparea căldurii se face mult mai rapid şi scad simțitor valorile la capitolul greutate.

- **Ofertant:** Top Quality Computers,
- **Telefon:** 021-233.11.63,
- **Preț:** 445 RON

Turtle Beach **Noice Canceling Headphones**
Chiar nu mă mai poți auzi?

Trebuie să recunosc că ideea de noise canceling este una incredibilă şi chiar extrem de utilă. M-a impresionat mai ales modul în care este implementată. Despre posibilitatea de a anula anumite zgomote s-a mai vorbit, însă device-urile care o implementau nu erau accesibile oricui. Spre fericirea noastră, acum ne putem bucura de această facilitate prin implementarea sa în diverse dispozitive audio, precum astfel de căşti. Pe lângă acel mic difuzor pentru redarea sunetelor, fiecare cască dispune şi de un microfon. Rolul acestuia este de a „asculta" sunetele din exterior şi, cu ajutorul unui controller electronic, acestea sunt anulate, bazându-se pe inversarea variației undelor pe care le primeşte. Teoretic, aşa ar trebui să funcționeze, însă la aceste căşti anularea zgomotului ambiental nu e deplină. Oricum e mai bine decât nimic, însă există şi loc pentru îmbunătățiri. Calitatea audio este destul de bună, mai ales că au fost concepute pentru cei care călătoresc foarte mult cu mijloace de transport în comun, trenuri sau avioane, unde zgomotele sunt la tot pasul.



- **Ofertant:** Elsaco Electronic,
- **Telefon:** 021-327.72.44,
- **Preț:** 53 Euro (fără TVA)

Asus **MyCinema U3000 mini**
Mic, mic, dar le prinde

Dacă tot am intrat în rând cu lumea bună în ceea ce priveşte transmisiunile TV digitale şi cele de mare definiţie, de ce să nu profităm din plin de ele? Tunerele TV de tip DVB-T sunt destinate recepţiei de programe TV digitale, free-to-air, adică cele pentru care nu trebuie să plătiţi pentru a le viziona. Avantajele unui astfel de tuner pe USB sunt numeroase. Cine dispune de mai multe PC-uri în locuinţă poate să urmărească programele TV oriunde doreşte, fără a mai fi nevoie să le oprească şi să meşterească prin ele. Despre calitatea imaginii am numai cuvinte de laudă. Fiind vorba de recepţionarea de semnale digitale, nu mai au cum să apară acele interferenţe care să o afecteze. Astfel, şi înregistrarea programelor se poate realiza la o calitate mult mai bună. Funcţia de TimeShift funcţionează de minune şi nu veţi rata absolut nicio fază din emisiunea sau serialul preferat, indiferent cine v-ar deranja sau ce alte lucruri urgente pot să vă distragă atenţia. Asus MyCinema U3000 mini dispune şi de un sistem cu leduri prin intermediul cărora se poate şti cu exactitate care este puterea semnalului în locaţia în care vă situaţi.



- **Ofertant:** Asus Romania,
- **Telefon:** N/A, **Preţ:** 52 Euro (fără TVA)

Fujitsu **MAY2073RC**
Rapid, capabil şi foarte... mic



Era şi timpul să se mai întâmple ceva şi în această zonă lipsită de spectaculozitate a hard diskurilor. În afară de câteva modele care au suferit creşteri semnificative la capitolul capacitate, în rest, linişte şi pace. Cei de la Fujitsu vor să ne impresioneze cu noul lor model MAY2073RC. Printre caracteristicile sale cele mai importante enumerăm dimensiunea lui fizică mult redusă, cele 10000 de rotaţii pe minut, o capacitate de stocare de 73 GB şi, nu în cele din urmă, cei 8 MB de memorie buffer. În ciuda celor 2,5 inchi ai acestui HDD, performanţele sale nu sunt de ignorat. Legătura cu PC-urile se face printr-o interfaţă SAS (Serial Attached SCSI) (3Gbps), care va revoluţiona această ramură. Ea combină performanţele unei interfeţe paralele SCSI cu scalabilitatea şi uşurinţa de utilizare ale celor seriale. În ciuda celor 10000 de rotaţii, nivelul de zgomot produs şi consumul de electricitate sunt cu mult sub valorile obţinute de HDD-urile de 3,5 inchi la aceleaşi capitole.

- **Ofertant:** Elsaco Electronic, **Telefon:** 021-327.72.44, **Preţ:** 452 Euro (fără TVA)

■ **BogdanS**

Microlab **M-820**
40 de waţi care merită

Prima audiţie cu sistemul Microlab M-820, proaspăt sosit la redacţie, m-a impresionat (şi surprins) încă o dată. Microlab M-820 este un sistem de boxe multimedia 2.1 destinat audiţiei de apropiere, într-un spaţiu mai restrâns, intim. Dimensiunile sistemului sunt reduse, servind bine scopului de a ocupa cât mai puţin spaţiu, eventual, pe birou. Dar, cu toate că este modest dimensional, M-820 oferă un volum mai mult decât suficient pentru spaţiul pentru care este conceput. O contribuţie semnificativă în acest sens o aduce subwoofer-ul, ce beneficiază şi de un circuit X-Bass, ce sintetizează armonice superioare ale frecvenţelor joase, pentru a da senzaţia unei emisii foarte puternice în zona de bas (precum MaxxBass de la Waves). Ei bine, subwoofer-ul cu X-Bass al sistemului M-820 este excelent, sunetul are un atac foarte rapid, basul impresionează prin profunzime şi percusivitate, la dimensiunile sale. Chiar şi la volume semnificative, subwoofer-ul nu a intrat în distorsiune. Sateliţii oferă la rândul lor un sunet puternic şi dinamic, clar, cu o prezenţă uşor marcată în frecvenţă medie ce se poate simplu compensa dintr-un egalizator software.



Microlab M-820 sună la 100 de RON mai bine decât multe alte sisteme audio la 300 de RON.

- **Ofertant:** Torent Computers, **Telefon:** 021-330.40.20, **Preţ:** 109 RON

■ **Marius Ghinea**



High graphics @ entry level

Noi, jucătorii, suntem primii interesați de starea de sănătate a plăcii noastre video. Pentru noi, placa video este esențială. Fără această componentă, jocurile pur şi simplu s-ar sufoca şi ar muri în chinuri groaznice. Imaginați-vă ceva rău care suge fiecare strop din seva jocului, fiecare frame care suferă de boala „drop dead", fiecare imagine care vă zgârie pe retină cu figuri geometrice nefinisate şi pline de colțuri. Uhh, ce coşmar. Nu doresc să se întâmple asta nici celui mai mare inamic al meu. Din păcate, orice lucru bun are şi un preț, pentru că aşa funcționează lucrurile în lumea reală, în care nu există „save", „undo" sau „walkthrough". Fiecare e pe cont propriu şi trebuie să se descurce. Prețul face ca fericirea gamerului să fie de durată mai lungă sau mai scurtă. De asemenea, acesta face diferența şi între categoriile în care au fost sortate aceste plăci video: entry level, mainstream şi, evident, high-end. Fiecare clasă vine cu modelele şi cu sacrificiile ei. Îmbucurător este faptul că ambii producători de cipuri grafice au reprezentanți în toate aceste categorii şi astfel lupta pare ceva mai dinamică.

Imagini „ieftine" de calitate

Segmentul plăcilor video este unul dintre cele mai animate din această industrie a IT-ului. Tot timpul se lansează modele noi, tot mai performante şi există o confruntare, iar aproape întotdeauna apar şi victimele. De cele mai multe ori printre aceştia ne numărăm şi noi, deoarece este imposibil să fii tot timpul cu dotarea hardware la cel mai înalt nivel. Este un război psihologic care te macină în fiecare zi cu întrebări chinuitoare: care e mai bun?, acesta sau celălalt, cine scoate cele mai multe frame-uri? şi, dacă le scoate, de ce le scoate? Aţi cam prins ideea, nu? Jocurile care vor apărea sunt din ce în ce mai complexe şi vor avea nevoie de resurse din ce în ce mai mari pentru a oferi acea imagine realistă şi plină de elemente naturale. A apărut Windows Vista, implicit a apărut şi DirectX 10, care, evident, a dus şi la apariţia primelor plăcile video care ştiu să lucreze cu astfel de instrucţiuni. În acest domeniu, răspunsul este foarte prompt la orice înseamnă noutate. Acest lucru se remarcă şi în preţul pe care trebuie să îl plătim. Singura scuză pe care o găsesc producătorilor este că ei trebuie să-şi acopere cumva investiţiile în dezvoltare şi cercetare, care chiar nu sunt mici absolut deloc. Fără să vreau, am ajuns din nou la preţ, dar de aici voi continua către performanţă sau, mai bine zis, către raportul cel mai favorabil între preţ şi performanţă. În ultimul timp, se observă o atenţie mult mai mare a producătorilor acordată acestui segment de plăci video mai ieftine. Motivul este lesne de înţeles şi asta nu face decât să mă bucure. Aşadar, încep să se simtă şi aici arome mai speciale care de obicei se simţeau doar la categoriile superioare. De exemplu, se constată un nou gust la capitolul memoriilor video, ele evoluând uşor, uşor de la DDR2 către DDR3, trecerea la core-uri de generaţii mai noi şi, nu în ultimul rând, se vorbeşte chiar şi de un plus de performanţă prin creşterea bus-ului de memorie de la 64 la 28 de biţi.

Entuziaştii şi cei care vor să pună la bătaie până şi ultimul strop de performanţă vor încerca să overclock-eze tot ce se poate configura. Din păcate, doar în anumite cazuri rezultatele sunt cu adevărat interesante. De remarcat este faptul că şi producătorii de plăci grafice încearcă să profite de acest lucru şi pun la bătaie produse deja „tunate". În mod normal, e de preferat să cumpărăm astfel de modele, deoarece în foarte multe cazuri acestea sunt oarecum balansate chiar şi la nivelul sistemului de răcire.

Pentru a fi în ton cu subiectul plăcilor video entry level, platforma de testare a fost construită în jurul acestei idei, cu menţiunea că am urmărit ca aceasta să nu cumva să creeze niciun fel de limitare la nivelul GPU-urilor plăcilor grafice. În consecinţă, s-a apelat la un procesor AMD Athlon X2 4600+ montat pe placa de bază MSI K8N Diamond, în compania a două module de memorie DDR a câte 512 MB fiecare şi a unui HDD Western Digital Raptor de 36 de GB. Evident, sistemul de operare a fost Windows XP cu cele mai noi update-uri şi driver-e video.

Performanţele plăcilor grafice au fost scoase în evidenţă de jocurile Company of Heroes, Prey şi „căruntul" F.E.A.R. Fiecare scenariu al jocurilor a fost rulat în trei rezoluţii diferite, cu setările puse în majoritate pe mediu, fără a mai activa însă şi filtrările de antialiasing şi anisotropic. Eh, de unde nu ai, nici nu prea ai ce să ceri. În consecinţă, din aceste teste au reieşit câteva note care au avut o pondere de 90 la sută din nota finală, fiind completate cu cele 9 procente obţinute la capitolul dotare şi acel 1% obţinut în funcţie de documentaţia prezentă.

În speranţa unor jocuri mai bune şi a unor performanţe mai ridicate, sper ca aceste rezultate să vă facă o idee asupra a ceea ce se întâmplă în acest segment. De asemenea, vă recomand să fiţi cu băgare de seamă deoarece pot apărea oricând surprize.

■ **BogdanS**

#1 Leadtek WinFast PX7300GT TDH Extreme



O placă video foarte reuşită şi cu specificaţii chiar de invidiat faţă de restul participantelor în test. Ea face parte dintr-o categorie mai avantajată, deoarece beneficiază de o memorie de tip DDR3 pe 128 de biţi. Deoarece este construită în jurul chipset-ului GeForce 7300 GT, cei de la Leadtek au considerat că îi pot conferi o stabilitate mai bună. De aceea şi-au permis să-i „adauge" câţiva megaherţi, lucru care de altfel se resimte destul de bine în rezultatele obţinute. Spre deosebire de alte plăci din aceeaşi categorie, această placă poate fi „împerecheată" cu un model asemănător prin conectorul SLI existent. În ceea ce priveşte partea de semnale video, Leadtek WinFast PX7300GT TDH Extreme este însoţită şi de un conector ce permite redarea unor materiale video pe display-uri ce sunt capabile de HDTV.



Specificaţii:
Chipset: NVIDIA G73
Frecvenţă GPU/memorii: 520 / 1400 MHz
Tip memorie / cantitate: GDDR3 /128 MB
Nota LEVEL: 10 , Ofertant: Skin ,
Preţ: 306 RON

#2 Galaxy GF7300GT



Specificaţii:
Chipset: NVIDIA G73
Frecvenţă GPU/memorii: 500 / 1400 MHz
Tip memorie / cantitate: GDDR3 / 128 MB
Nota LEVEL: 96,9 , Ofertant: eCost NET,
Preţ: 260 RON

#3 GECUBE Radeon X1300XT Platinum RX13XTG3-D3



Specificaţii:
Chipset: ATI RV530
Frecvenţă GPU/memorii: 560 / 1380 MHz
Tip memorie / cantitate: GDDR3 / 256 MB
Nota LEVEL: 83,2 , Ofertant: Skin,
Preţ: N/A

#4 ASUS EN7300GT Silent HTD256



Specificaţii:
Chipset: NVIDIA G73
Frecvenţă GPU/memorii: 400 / 800 MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 75,6 , Ofertant: Ultra PRO Computers,
Preţ: 360 RON

LOC	1	2	3	4	5
Nume placă	Leadtek WinFast PX7300GT TDH Extreme	Galaxy GF7300GT	GECUBE Radeon X1300XT Platinum RX13XTG3-D3	ASUS EN7300GT Silent HTD256	Club 3D 7300GT CGNX-G736
Ofertant	Skin	eCost NET	Skin	Ultra PRO Computers	Darer Prescom
Telefon	021-3168200	0264-430020	021-3168200	031-4022292	021-4105054
Preţ (RON)	306	260	N/A	360	309
CARACTERISTICI / DOTARE					
Chipset	NVIDIA G73	NVIDIA G73	ATI RV530	NVIDIA G73	NVIDIA G73
Tip memorie / cantitate	GDDR3 / 128 MB	GDDR3 / 128 MB	GDDR3 / 256 MB	DDR2 / 256 MB	DDR2 / 256 MB
Frecvenţă GPU/memorii [MHz]	520 / 1400	500 / 1400	560 / 1380	400 / 800	350 / 800
Bus memorie [bit]	128	128	128	128	128
Ieşire monitor	DVI, DVI	DSUB, DVI	DVI, DVI	DSUB, DVI	DSUB, DVI
REZULTATE TESTE					
Company of Heroes 800x600 NOAA NOAF	154	149	126	123	112
Company of Heroes 1024x768 NOAA NOAF	126	121	97	98	87
Company of Heroes 1280x1024 NOAA NOAF	90	86	67	68	60
Prey 800x600 NOAA NOAF	93	91.8	72.3	68.9	65.1
Prey 1024x768 NOAA NOAF	76	74.4	57.2	53.4	50.0
Prey 1280x1024 NOAA NOAF	52	51.2	38.7	36.5	34.1
F.E.A.R. 800x600 NOAA NOAF	99	97.0	91.0	74.0	69.0
F.E.A.R. 1024x768 NOAA NOAF	70	68.0	63.0	52.0	46.0
F.E.A.R. 1280x960 NOAA NOAF	49	47.0	43.0	36.0	33.0
NOTE					
Notă performanţă	99.98	97.02	81.11	74.36	68.00
Notă documentaţie	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
Notă dotare	42.10	39.10	53.80	41.20	35.50
Nota LEVEL	**100**	**96.90**	**83.19**	**75.58**	**69.01**

#5 Club 3D 7300GT CGNX-G736



Specificații:
Chipset: NVIDIA G73
Frecvență GPU/memorii: 350 / 800 MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 69 , Ofertant: Darer Prescom,
Preț:309 RON

#6 Gigabyte Radeon X1300PRO GV-RX13P256D-RH



Specificații:
Chipset: ATI RV515
Frecvență GPU/memorii: 600 / 800 MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 51,6 , Ofertant: Ultra PRO Computers ,
Preț: 364 RON

#7 ASUS EAX1300PRO Silent TD256



Specificații:
Chipset: ATI RV515
Frecvență GPU/memorii: 600 / 800 MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 50,9, Ofertant: Depozitul de Calculatoare,
Preț: 326 RON

#8 PowerColor X1300 256MB



Specificații:
Chipset: ATI RV515
Frecvență GPU/memorii: 450 / 800 MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 40,5, Ofertant: ProCA România,
Preț: 267 RON

#9 Leadtek WinFast PX7300GS TDH



Specificații:
Chipset: NVIDIA G72
Frecvență GPU/memorii: 550 / 810MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 37,7 , Ofertant: Skin ,
Preț: 214 RON

#10 Galaxy GF7300LE



Specificații:
Chipset: NVIDIA G72
Frecvență GPU/memorii: 500 / 550MHz
Tip memorie / cantitate: DDR2 / 256 MB
Nota LEVEL: 28, Ofertant: Extreme Computers, Preț: 199 RON

LOC	6	7	8	9	10
Nume placă	Gigabyte Radeon X1300 PRO GV-RX13P256D-RH	ASUS EAX1300PRO Silent TD256	PowerColorX1300 256MB	Leadtek WinFast PX7300GS TDH	Galaxy GF7300LE
Ofertant	Ultra PRO Computers	Depozitul de Calculatoare	ProCA România	Skin	Extreme Computers
Telefon	031-4022292	021-3137842	021-3238200	021-3168200	0724-357204
Preț (RON)	364	326	267	214	199
CARACTERISTICI / DOTARE					
Chipset	ATI RV515	ATI RV515	ATI RV515	NVIDIA G72	NVIDIA G72
Tip memorie / cantitate	DDR2 / 256 MB	DDR2 / 256 MB	DDR2 / 256 MB	DDR2 / 256 MB	DDR2 / 256 MB
Frecvență GPU/memorii [MHz]	600 / 800	600 / 800	450 / 800	550 / 810	500 / 550
Bus memorie [bit]	128	128	128	64	64
Ieșire monitor	DSUB, DVI	DSUB, DVI	DVI, DVI	DSUB, DVI	DSUB, DVI
REZULTATE TESTE					
Company of Heroes 800x600 NOAA NOAF	80	80	62	76	59
Company of Heroes 1024x768 NOAA NOAF	57	56	44	55	40
Company of Heroes 1280x1024 NOAA NOAF	37	38	29	37	27
Prey 800x600 NOAA NOAF	51	51.2	44.3	35.5	25.0
Prey 1024x768 NOAA NOAF	39	38.9	32.8	26.2	18.2
Prey 1280x1024 NOAA NOAF	25	24.6	20.5	17.6	12.1
F.E.A.R. 800x600 NOAA NOAF	52	52.0	40.0	27.0	20.0
F.E.A.R. 1024x768 NOAA NOAF	32	32.0	25.0	17.0	12.0
F.E.A.R. 1280x960 NOAA NOAF	19	19.0	14.0	11.0	8.0
NOTE					
Notă performanță	47.58	47.59	38.03	34.95	25.38
Notă documentație	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
Notă dotare	56.20	48.40	35.20	36.70	30.70
Nota LEVEL	**51.58**	**50.85**	**40.51**	**37.73**	**28.08**

Samsung F500

Acest început de an nu este lipsit de noutăți. Cei de la divizia de mobile a companiei Samsung vor să lanseze pe piață un nou terminal mobil dotat până-n dinți. Designul său foarte elegant și extrem de slim nu mai este chiar o noutate pentru această colecție marca Samsung. Dotările sale sunt de-a dreptul excepționale. Dacă partea inferioară a telefonului este puțin rotită, acesta se transformă automat într-un mini video player. Cu o capacitate a memoriei interne de 400 MB, ușor expandabilă cu maximum 2 GB cu ajutorul unui card microSD, poate oferi ore întregi de plăceri video.





Da, am zis bine ore, deoarece Samsung F500 este printre primele telefoane mobile ce au capacitatea de a reda clipuri video în format DivX. Ideea de a orienta acest telefon mai mult spre partea multimedia a vieții noastre este completată și de suportul său pentru rețelele UMTS sau 3G, ce permit vizualizarea de materiale audio-video live, dar și o conectivitate USB și Bluetooth de mare viteză. La o capacitate de stocare de o asemenea amploare, producătorii au considerat că instalarea unei camere foto de 2 MP ce permite realizarea unor fotografii la rezoluții de 1600 x 1200 de pixeli este mai mult decât OK.

Specificații Samsung F500

Rețea:	UMTS / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer date:	GPRS, EDGE, Bluetooth, USB 2.0
Dimensiuni:	116 x 50 x 10 mm
Greutate:	N/A
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	2,0 MP, 1600 x 1200 pixeli
Video:	DivX, MPEG4, WMW, AVI
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, AAC+, WMA
Suport Java:	DA
FM Radio Inclus:	NU
Jocuri incluse:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

LG KE260





Asemănarea „fizică" dintre acest terminal și modelul D600 de la Samsung este incredibilă, poate și datorită faptului că au aceeași țară de origine, Coreea. Totuși, speranța mea este legată în special de „neasemănarea" la capitolul preț. Să sperăm că aici nu va fi vorba de aceleași valori. LG KE260 este un model destul de reușit, ce pune la bătaie o cameră foto de 1,3 megapixeli, o memorie internă de 14 MB și posibilitatea de a reda MP3-uri. La acest model, nenumăratele meniuri și opțiuni printre care trebuie să navighezi zilnic sunt destul de reduse ca număr și foarte intuitive.

Dimensiuni:	80 x 45 x 20 mm
Greutate:	85 g
Display:	TFT – 256.000 culori,
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maximum 3 ore

BogdanS

BenQ-Siemens SL80

Gusturile în materie de culori ale reprezentantelor sexului frumos pot să ni se pară uneori bizare. Totuși, din moment ce există cerere, automat apare și oferta. De aceea cei de la BenQ-Siemens se adresează domnișoarelor cu acest model de telefon. Designul său este foarte atractiv, cu forme foarte rotunjite și pline de sclipiri. Este vorba de un model mai special, numai bun de făcut cadou. Greutatea acestuia nu depășește 100 de grame, iar memoria internă este destul de bogată și totalizează 52 MB. Agenda nu duce nici ea lipsă de spațiu și poate pune la bătaie până la 1000 de intrări. Nici conectivitatea nu e de ignorat. Modelul SL80 dispune de port USB, Bluetooth, GPRS și EDGE. Acestea pot fi foarte utile pentru completarea colecției de jocuri deja existente în memorie.



Dimensiuni:	92 x 48 23 mm
Greutate:	99 g
Display:	TFT - 256.000 culori, 132 x 176 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 750 mAh
Stand-by:	până la 300 de ore
Talk time:	maximum 5 ore



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul dintre cele 20 de pachete de trial de 14 zile pentru World of Warcraft

Cum se numește ultimul patch de World of Warcraft?

a. Before the Sunset ■
b. Before the Storm ■
c. Before the Crusade ■

Răspunsul îl găsești în jurnalul World of Warcraft din secțiunea de Online a acestui număr al revistei.

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2007.

Câștigătorii lunii noiembrie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Chessmastter 10th Edition a fost câștigat de Bob Ovidiu Mihai din Satu Mare

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile au fost câștigate de către următorii participanți: Toma Bogdan-Ionuț din Drobeta Turnu Severin, Rusu Larisa-Marina din Focșani, Preoteasa Iostin din Câmpulung, Crussos Carmen din Brăila, Vlad Radu Răzvan din Urziceni, Cristache Aurelian din Mediaș, Agapescu Radu-Cristian din București, Galeș Adrian din Brașov, Bocșa Cătălin-Adrian din Arad, Sfetcu Constantin din Caransebeș, Binchici Bogdan din Arad, Roșianu Ion din Cătunele județul Gorj, Costea Sebastian din Biharia, jud. Bihor, Cârjan Vasile din Craiova, Grui Cătălin din Timișoara, Mareș Maximilian din Piatra Neamț, Gaiu Lucian-Mihai din Galați, Rotaru Alina din Bacău, Grama Dan Marius din Făgăraș și Falcușan Ioan din Cluj Napoca.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Caesar IV a fost câștigat de către Iancu Florian David din Deduleşti, jud. Buzău

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Matyas Bela din Stau Mare a câștigat un Hercules Clasic Webcam.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Mission Imposible III: Lica Nicoleta din Brăila, Petrache Teodor Constantin din Pitești, Handlescu Radu din Făgăraș, Popescu Costinel din Bumbești-Jiu și Negrău Ionuț Bogdan din Timișoara.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133. Câștigătorii sunt rugați să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (Diana_Calin@vogelburda.ro) sau prin poștă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Brașov). Premiul va fi expediat prin poștă. Persoana de contact: Diana Călin (0268-415158).

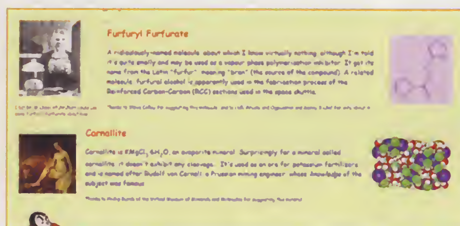
Termenul de revendicare a premiului este de trei luni de la data anunțării câștigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.



Molecules with Silly or Unusual Names

După cum spune titlul, un individ s-a gândit să adune pe un site toate numele de molecule care sună ciudat şi care te duc cu gândul la tot felul de lucruri mai mult sau mai puţin decente. O să găsiţi acolo Arsole, Bastardane, Megaphone, Cummingtonite etc., cu toate explicaţiile de rigoare.

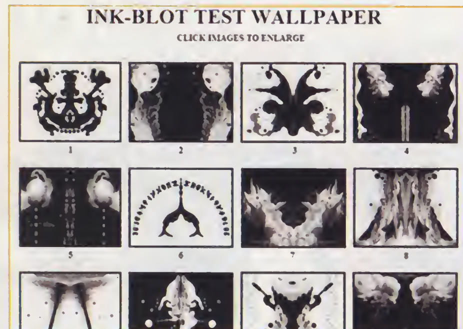
www.chm.bris.ac.uk/sillymolecules/sillymols.htm



INK-BLOT Test Wallpaper

Toată lumea a văzut la TV testul acela psihologic când ţi se arată nişte desene/poze şi tu trebuie să spui ce îţi inspiră. Ele se cheamă Ink-Blot sau „The Rorschach Test" şi se spune că reflectă personalitatea, fanteziile şi stadiul de nebunie al fiecăruia. Have Fun!

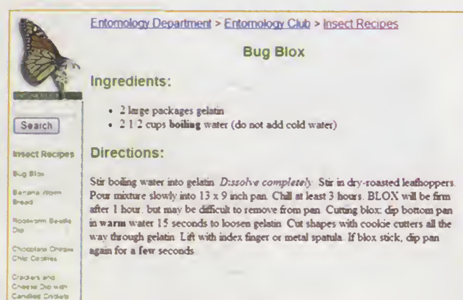
www.inkblottestwallpaper.com



Iowa State University's Tasty Insect Recipes

Există posibilitatea ca vegetarienii să primească această veste cu mare bucurie. Da, sunt reţete care folosesc ca ingrediente principale insectele. Iar insectele nu sunt neapărat carne, nu?

www.ent.iastate.edu/misc/insectsasfood.html





DOA: Dead or Alive

A sosit timpul să lăsăm deoparte dramele de război, comediile romantice şi filmele



de groază şi să ne concentrăm atenţia asupra filmelor distractive. Ar cam fi cazul să ne simţim bine şi să ne relaxăm în compania unei delicioase combinaţii caft-bikini: DOA, regizată de coregraful de arte marţiale Corey Yuen (Transporter). Filmul are la bază un joc video, în cazul în care interesează pe cineva, bazat la rândul lui pe cafturi. Ne pune faţă în faţă cu un turneu ce se desfăşoară pe o insulă foarte missterioasssă, organizat de un nene cu planuri malefice de îmbogăţire peste noapte. Adică Eric Roberts. Printre cei mai tari războinici ai planetei, să vezi chestie, se regăsesc şi ajung să-şi împreuneze forţele trei fetişcane: o campioană de wrestling (Jaime Pressly), o prinţesă renegată (Devon Aoki) şi o hoaţă care a făcut o pasiune pentru diamante (Holly Valance). Eroinele respectă calităţile personajelor din joc, ceea ce-i bine, deoarece DOA este cunoscut pentru mulţimea de frumuseţi pe metru pătrat, fiecare cu propriul ei stil de luptă şi formele apetisante care au atras o mulţime de jucători în jurul lor. Mai mult decât atât, acestora le-a fost rezervat propriul turneu de volei pe plajă. Păi cum să nu-ţi placă un astfel de film, când ai bătaie, femei şi sport, toate adunate la un loc? Aproape totul se rezumă la bătaie, eroinele luptând de cele mai multe ori cât mai sumar îmbrăcate posibil, în timp ce povestea, pe care nici n-am băgat-o de seamă de vreme ce nu m-a deranjat, este egală cu zero. E fantastic!

■ **KiMO**







South Park Sezonul 10

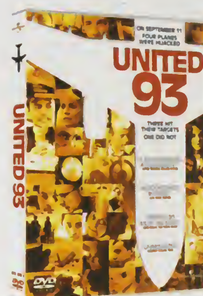
S-a mai terminat un sezon din South Park şi motivele pentru care ajunge în paginile revistei sunt nenumărate. În primul rând, noi facem în continuare opinie separată şi România rămâne una din puţinele ţări în care acest serial este interzis fără un motiv întemeiat. Chiar dacă nu vor să recunoască, acesta este un caz clasic de încălcare a dreptului la liberă exprimare. Într-adevăr, producătorii acestui serial, Trey Parker şi Matt Stone, au un fel aparte de a-şi exprima opiniile prin intermediul simpaticelor personaje, însă aproape fiecare episod reuşeşte să demonstreze cât de plină de prejudecăţi este planeta noastră în acest moment.

După cum ştiţi, episoadele din South Park apar în fiecare primăvară şi toamnă, iar între aceste momente producătorii se ocupă de realizarea acestora pentru ca după aceea să fie lansat câte un episod pe săptămână. Seria recent încheiată nu a ocolit două subiecte mai aproape de sufletul nostru decât, să spunem, episoade mai vechi dedicate scientologiei sau mormonilor. Astfel, două episoade au luat World of Warcraft-ul în colimator şi un episod s-a ocupat de Wii-Mania, într-o manieră pe cât de amuzantă, pe atât de aproape de adevăr. Nu vreau să vă stric plăcerea de a le viziona aşa că mai multe detalii nu voi da. Per total, a doua parte a sezonului 10 nu este una dintre cele mai reuşite de până acum, însă în ciuda unei concurenţe mai puternice în ultimii ani (Futurama, Family Guy pe lângă longevivul The Simpsons) consider că South Park rămâne cel mai bun serial de animaţie de acest gen. Numai pentru simplu fapt că a reuşit să deranjeze mai multe persoane decât toate celelalte la un loc. Poate într-o zi ajunge şi la noi altfel decât acum. De asemenea, ar fi bine-venit un nou lung metraj.

■ **Rzarectha**

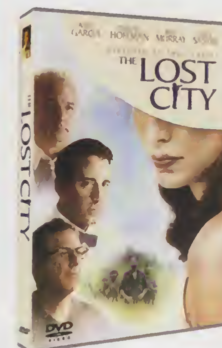


United 93
Zborul United 93



An: 2006
Regia: Paul Greengrass
Gen: Dramă
Distribuţie: David Alan Basche, Richard Bekins, Susan Blommaert, Ray Charleson, Christian Clemenson

Oraşul pierdut
Lost City



An: 2005
Regia: Andy Garcia
Gen: Dramă
Distribuţie: Andy Garcia, Dustin Hoffman
Suport: DVD
Un produs: NEW FILMS

Cum mi-am petrecut sfârşitul lumii



An: 2006
Regia: Cătălin Mitulescu
Gen: Dramă
Distribuţie: Dorothea Petrie, Timotei Duma
Suport: DVD
Un produs: STRADA FILM

The Squid and The Whale
Câinele şi pisica



An: 2005
Regia: Noah Baumbach
Gen: Dramă
Distribuţie voci: Jeff Daniels, Laura Linney, Jesse Eisenberg
Suport: DVD
Un produs: NEW FILMS

Scarface



An: 1983
Regia: Brian De Palma
Gen: Drama, crima
Distribuţie: Al Pacino, Steven Bauer, Michelle Pfeiffer, Mary Elizabeth Mastrantonio, Robert Loggia
Suport: DVD
Un produs: UNIVERSAL PICTURES

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40





CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un joc RAYMAN 10TH ANNIVERSARY

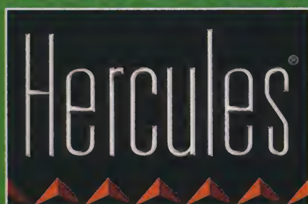
Ce rasă nouă a fost introdusă în expansion-ul jocului Heroes of Might and Magic V?

a. Dwarfi
b. Elfi
c. Pinguini

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2007.





CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă un HERCULES XPS 200 CLASSIC V2

Cine este producătorul jocului Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate?

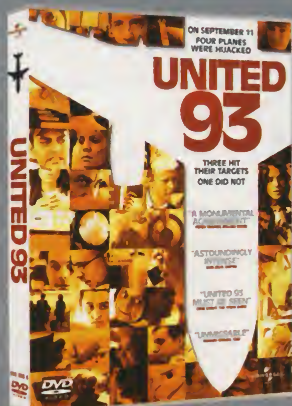
a. Electronic Arts
b. Nival Interactive
c. Ubisoft

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2007.





CONCURS LEVEL ȘI

Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul United 93 (2006)

Cine este regizorul filmului Scarface?

a. Andy Garcia
b. Noah Baumbach
c. Brian De Palma

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2007.



Integrare în absolut.
Imagine trimisă de Emanuel Frăţilă.



Astăzi servim tocană de urs. **Imagine trimisă de TABA.**



Un şofer cu aspiraţii înalte.
Imagine primită de la Andy Ion.



Ne-am întors în Underground. **Imagine primită de la Bogdan Bucur.**



Să fie interzis acest joc!
Imagine trimisă de Răzvan Ilasi.



Visul oricărui şofer. **Imagine trimisă de Barbu Matei.**



Nu a ratat niciuna, impresionant. **Imagine primită de la Paul Manta.**

Câştigătorul din acest număr este TABA.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



A trecut încă o lună... în 15 zile... sau cam aşa ceva. S-a făcut frig de tot, în cazul în care nu aţi observat. A venit zăpada, a plecat zăpada, a venit din nou... putem să facem un cântecel... bine, mai bine nu. Trimiteţi chestii faine şi ascultaţi Deep Purple. Scurt, nu? chatroom@level.ro

■ **Akasha**

Chatroom

Mugetarea

La 20:30 încep artificiile. Luminiţeeeee!! Abia aştept! O mai fi şi altceva? Habar nu am. Pe nimeni nu interesează dacă mai există şi altă manifestare care să elogieze ziua românilor. Oricum eu nu am văzut niciun afiş.

Mă îmbrac: „Musai trebuie cojoc că nu vreau să îngheţ în timp ce stau acolo". Ajung în staţie. Vine 35u' imediat. Urc. La următoarea staţie doi controlori plictisiţi dau jos câţiva adolescenţi care îşi uitaseră abonamentele acasă. Unul din grup, rămas în autobuz, începe să râdă : „Ioote măh, ce fraieri îs ăia! Le dă amendă degeaba fraaate. Radu învaţă vizavi de sediu. Le roope chitanţele luni!".

Ajung în piaţa Avram Iancu. Merg la statuia ostaşului. Mă întâlnesc cu ai mei. Ildi întârzie, aşa că mai aşteptăm un pic. Lume peste lume. Reuniuni HI5. Tanti cu bebelu în cărucior fumează. Vine galeria U. Începe să înjure CFR-ul. Agită steaguri, pompoane, blabla... înjură.

Vine Ildi şi ne strecurăm mai la dreapta să nu avem privirea obstrucţionată de catedrală.

Începe un nene la microfon. Nu se auzea nimic. Nimic! Blabla şi vine o tanti la microfon. Evident, tot nu se auzea nimic. Începe ceva muzică (cred). Nu se auzea nimic. După 10 minute de „hahahihi, ce deştept e inginerul lor de sunet", încep artificiile. Luminiţeeee!

Stai!

Ce-s alea de ard şi pică pe noi?! Ahhhh... nu-i bai, doar nu o să... erm... aştia-s cretini ?! De ce nu le puşcă mai sus?! Hai să plecăm că începe să semene cu Sodoma şi Gomora. Stai că nu putem. Îndurăm. O colegă rămâne fără un pic de blană pe guler, iar noi, cei fericiţi, care nu am primit niciun bulgăre de foc, facem duş în cenuşă.

Se termină. Murdari, arşi, cu ochii înlăcrimaţi de la cenuşa din aer.

Hai la film!

■ **sebas**

Bistro de'l arte

- MEMENTO MORI -

De vei pleca,/Te va găsi,/Şi un ochi îţi va răpi./De vei ţipa,/Te va mânca,/Pe tine şi persoana ta !

Se auzea ca un cântec vesel. Acesta era primul lucru pe care l-am auzit când m-am trezit a treia oară. De data aceasta am putut vedea ce se afla în jurul meu. Eram într-o celulă, trei pereţi fără ferestre şi gratii. Ori eram într-o închisoare, ori într-un sanatoriu, nu îmi puteam da seama prea bine. Lumina venea de undeva de pe coridorul din faţa mea. Eram întins pe o saltea când acest cântec morbid m-a trezit din somn sau m-a adormit deoarece nu îmi dădeam seama dacă dormeam sau eram treaz. Mai erau şi alte celule lângă a mea, din câte am putut număra erau şase pe o parte a coridorului şi şase pe cealaltă parte. Singura iluminare pe care o aveam, aceea a coridorului, nu era constantă, ci tot pâlpâia. Gresia era din pătrate negre şi albe cu pete de sânge în unele locuri. Salteaua pe care stăteam avea urme de mucegai pe ea.

Din stânga celulei mele se auzea cântecul 'vesel ', după voce cred că era un băieţel care tot cânta şi nu se oprea. Părea că se distrează. Tremuram, dar nu îmi dădeam seama, eram prea concentrat asupra fricii. Simţeam în aer un miros dulceag; nu ştiu de ce, dar ştiam că reprezintă un pericol pentru mine. Dacă credeţi că vă voi putea spune cum am ajuns acolo, de ce şi cu ce scop îmi pare rău să vă dezamăgesc şi pe dumneavoastră, dar eu nu vă pot spune decât ce am făcut, din păcate nu şi de ce. Eram deja obişnuit cu misterul şi frica şi încercam să aflu de ce eram acolo. Aşa că am strigat la ce era în celula de lângă mine, sperând la un răspuns miraculos care mă va trezi într-un pat cald şi moale într-o zi de duminică. Dar aşa ceva nu a venit. Am întrebat cu vocea tremurând despre locaţia mea.

- Alo , e cineva acolo?, deşi era evident ca era cineva, dar în lumea asta nu mai eram sigur de nimic.

- Da. Mi-a răspuns o voce slabă, cu o urmă de ironie în ea.

- Unde suntem? Întreb eu în speranţa unui răspuns logic, normal. Căutam un indiciu care să îmi spună că este doar un vis urât care se va termina în curând. Doream să pot să mă liniştesc şi să cred că nu aveam de ce să îmi fac griji.

- Nu vezi, nu poţi vedea? Suntem într-un sanatoriu drăguţ. Îl puteai defini cum vrei numai drăguţ nu, cel mai apropiat cuvânt era un abator şi veţi vedea de ce.

- Dar de ce ? întreb eu în speranţa unui răspuns mai bun.

- Probabil unul dintre tine a făcut ceva greşit. Eram confuz. Simţeam frica, eram ca un animal înainte de moarte.

- Nu sunt decât un eu, nu mai există alţii!?!

- Dar ce a păţit celălalt? A murit? îmi răspunde el pe un ton speriat şi încet.

- Unde este acest sanatoriu? întreb eu.

- Nu ştii? este în...O, nu ! a venit ! nu trebuia să vorbesc cu tine.. acum a venit şi e supărat.

De vei pleca,/Te va găsi,/Şi un ochi îţi va răpi./De vei ţipa,/Te va mânca,/Pe tine şi persoana ta !/ De vei spune ce tu ştii/Pe loc vei muri !

El continuă să cânte.

- Cine vine ? am întrebat eu. Am regretat imediat această întrebare. Când îţi doreşti un lucru foarte mult, viaţa îţi răspunde prin două feluri: ori nu îţi dă acel lucru indiferent ce faci, sau ţi-l dă, după care realizezi că nu asta doreai de fapt.

Lumina de pe coridor s-a stins. Eram acum în întuneric. Singurul lucru pe care îl auzeam era respiraţia mea rapidă. Frica nu mă lăsa nicio clipă. Persoana de lângă mine se oprise din cântat. Transpiraţia îngheţa pe mine de frică. Auzeam paşi. După câteva secunde am realizat că nu paşi auzeam, ci gheare care se loveau puternic de gresie.

LEVEL 01/07 — talon de comandă

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP FOTO-VIDEO DIGITAL decembrie 2006	10 lei		
CHIP SPECIAL TIPS & TOOLS	9,98 lei		
CHIP SPECIAL FILME PE DVD	9,98 lei		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

LEVEL 01/07 — talon de abonament

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preț revistă cu CD/DVD	Preț abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei~~	50 lei
12 luni	~~162 lei~~	90 lei

cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

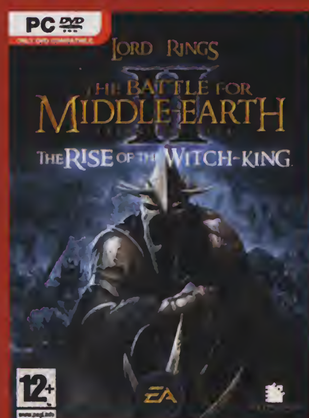
Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI

best distribution



Câștigă un joc The Battle for Middle Earth: The Rise of the Witch-king

Ce facțiune are acces la o unitate specializată în magie, sorcerer-ul?

a. Angmar ☐
b. Agmnar ☐
c. Amgnar ☐

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 februarie 2007.

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului The Battle for Middle Earth: The Rise of the Witch-king din acest număr al revistei.

Uşile celulelor s-au deschis şi acea creatură tot venea. Eu am rămas în celula mea. Frica mă ţinea pe loc. Creatura în schimb nu a intrat în celula mea, ci în celula vecină. Ţipetele se puteau auzi pe tot coridorul. Copilul implora să nu fie ucis, dar creatura nu îl asculta. Singurele zgomote care se mai auzeau erau ale creaturii, nişte ţipete puternice care puteau sparge geamuri.

După câteva secunde, băiatul nu mai scotea niciun zgomot şi creatura plecă tot cu acelaşi zgomot de gheare. Lumina se reaprinse tot pâlpâind. Am rămas ceva timp în celula mea.

Necunoscutul era în stare să îmi ţină întreaga minte ocupată, ca un lanţ care odată încolăcit pe tine nu îţi mai dă drumul şi te consumă. În asemenea împrejurări întrebări legate de apariţia ta acolo nu îşi mai au rostul. Aceste întrebări condiţionate de timp, de ce, unde, când, nu mai ocupă un loc important în mintea ta. Singurul lucru care mai rămâne este: „ce urmează ?". Începi să creezi scenarii în cap până la epuizare, deoarece fără un început nu poţi anticipa sfârşitul, nu poţi determina următorul lucru care va urma.

Acele câteva minute de aşteptare semănau cu ore. Timpul îşi pierde deseori definiţia în locul acesta. Într-un final mi-am făcut puţin curaj şi am ieşit din celula mea. În capătul stâng al coridorului era o uşă neagră, iar în capătul drept erau scări. Acest sanatoriu avea şi un etaj deasupra mea şi sub mine. Sângele curgea din camera alăturată. Imediat m-am hotărât că nu doream să văd ce era acolo. Lumina s-a stins din nou. Acum am realizat ce greşeală făcusem: am părăsit celula mea aşa că acea creatură venea după mine. Nu se putea atinge de mine în interiorul celulei atât timp cât nu încălcam regulile, dar regulile au fost făcute pentru a fi încălcate, iar eu am avut parte de ajutor în a le încălca. Uşa de la capătul coridorului s-a deschis şi ceva întunecat a ieşit din spatele ei. Avea ochii roşii, luminau puternic şi se îndrepta foarte repede spre mine. Acestea sunt toate detaliile pe care le pot spune. Am fugit în partea opusă, adică spre scări şi am coborât fără să mă uit înapoi.

După ce am coborât trei etaje, am deschis prima uşă din faţa mea şi am trecut prin ea. În mod surprinzător, am ieşit din sanatoriu. Se putea observa că afară era zi, dar din cauza norilor nicio rază de lumină nu lumina acel loc al pierzaniei. În faţa sanatoriului era un cimitir care ocupa cam acelaşi spaţiu cu cel al clădirii. Trebuia să trec prin el dacă doream să ies afară. Norocul meu, dacă îl pot numi aşa, ca afară era ziuă. În timp ce traversam cimitirul am privit pietrele funerare ale mormintelor. Nu era scris pe ele numele persoanelor şi anii între care au trăit, ci doar pronume: el, ea, noi, voi, şi perioada: de ceva vreme, demult, recent, până la, acum, în curând, mâine. Era şi o piatră funerară pe care scria

„Tu: de câţiva ani –acum". Nu ştiu dacă se referea la mine, dar ştiu că am fugit cât mai repede din cimitir.

'De vei pleca,/Te va găsi,/Şi un ochi îţi va răpi./ De vei ţipa,/Te va mânca,/Pe tine şi persoana ta !/De vei spune ce tu ştii/Pe loc vei muri !/ Numele de ţi-l vei citi,/Moartea pentru totdeauna te va urmări. '

Cum am trecut de porţile morţilor, am intrat, fără voia mea, într-o pădure deasă, întunecată cu copacii fără frunze care parcă se uitau la mine cu ochi invizibili. Am început să îmi încetinesc pasul abia după ce am intrat adânc în pădure, în aşa fel încât nu mă puteam întoarce nici dacă doream. Simţindu-mă urmărit constant şi făcându-mi-se sete, înaintam prin pădurea moartă. Nu după mult timp întunericul începu să mă ajungă din urmă. Odată cu venirea nopţii ochii roşii mă urmăreau şi se apropiau de mine din ce în ce mai mult. Era o linişte desăvârşită, prevestitoare morţii. Paşii mei făceau cel mai mult zgomot pe pământul tare. Setea devenea din ce în ce mai puternică. V-aş putea spune cum dintr-o dată m-am trezit şi totul a devenit normal, dar această idee nu era decât în mintea mea şi reprezenta cea mai ascunsă dorinţă pe care o puteam avea. În curând am început să alerg din nou urmărit de întunericul acela al cărui scop eram eu. Din motive evidente nu cred că dorea să mă ajute să evadez din această lume.

Din cauza nopţii şi a fricii începeam să mă împiedic destul de des, astfel creatura câştiga teren. Alergam ca un nebun şi totuşi mă simţeam ca un spectator privind totul din afară, de parcă nu mie mi se întâmplau toate acestea, eu priveam doar coşmarul altei persoane, acea persoană fiind eu. Nu după mult timp m-am împiedicat şi am căzut, dar nu m-am lovit de pământ, ci am căzut în gol. Probabil eram la margine de o prăpastie, noaptea ascunzând-o de minune. Cădeam şi dintr-un motiv neînţeles nu îmi era teamă că voi muri în urma căzăturii, îmi era teamă că voi supravieţui printr-un miracol nedorit, că va trebui să îndur în continuare acest coşmar. Am căzut într-un lac cu apă destul de adâncă astfel că nu am fost rănit. Am înghiţit apă cât am putut şi am înotat spre mal. Setea nu mă lăsa, era ca un câine care a prins drag de mine şi nu mă lăsa singur deloc. Creatura se îndreptă şi mai repede spre mine. Nu am alergat prea mult că m-a prins. Însetat şi obosit, doream ca acest vis urât să se termine. Nu puteam accepta că era altceva decât un coşmar.

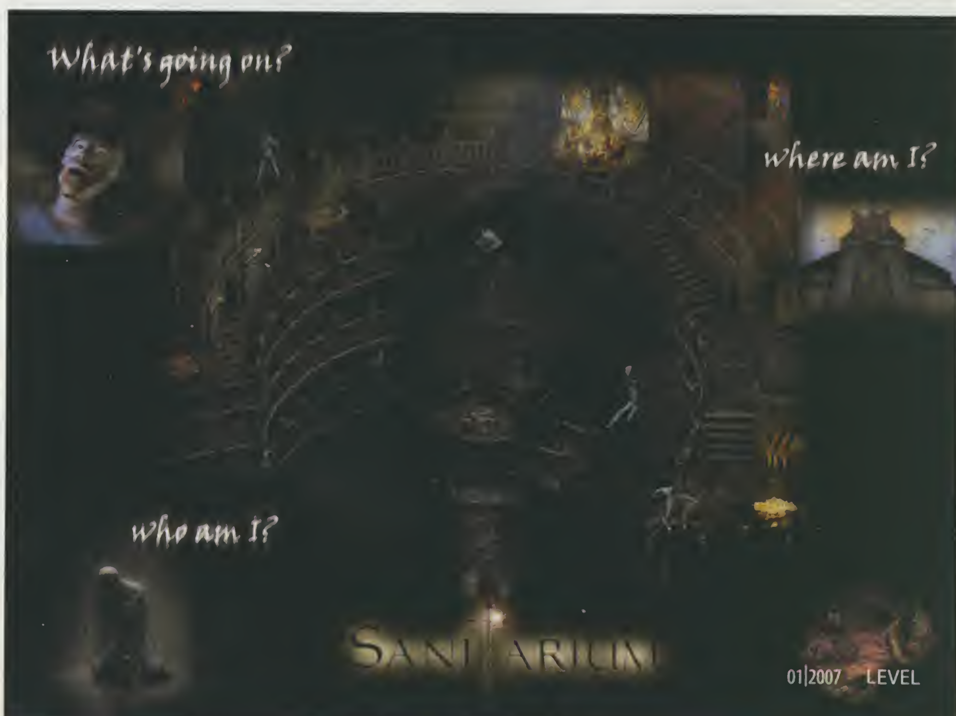
Ultimul lucru pe care l-am văzut au fost ochii lui roşii, am simţit mirosul dulceag din sanatoriu şi am auzit un cântec, spus pe un ton vesel după care s-a terminat. Dorinţa mea a fost împlinită, coşmarul terminându-se şi ar fi fost plăcerea mea să vă spun ce a urmat,dar nu pot fiindcă eu... eu...

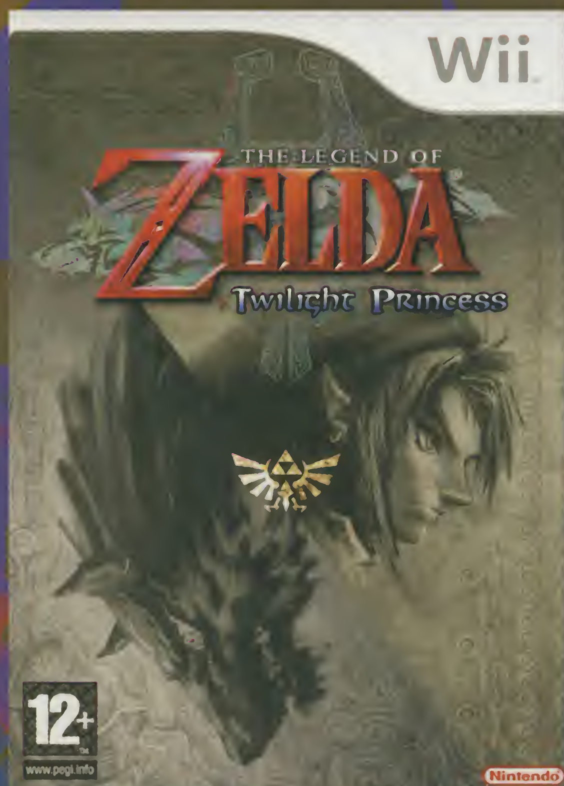
Dacă credeţi că am uitat detalii, de exemplu : îmbrăcămintea mea şi alte obiecte din mediul înconjurător, vă rog să îmi spuneţi ce importanţă ar fi avut? Mi-ar fi schimbat mie soarta cumva? V-ar fi ajutat pe dumneavoastră să înţelegeţi mai bine locul în care mă aflasem?

În întunericul nopţii nu se auzea decât un cântec vesel, acum complet:

'De vei pleca,/Te va găsi,/Şi un ochi îţi va răpi./ De vei ţipa,/Te va mânca,/Pe tine şi persoana ta !/De vei spune ce tu ştii/Pe loc vei muri !/ Numele de ţi-l vei citi,/Moartea pentru totdeauna te va urmări. '/Şi de vei muri,/Vei realiza,/Că de fapt nu este viaţa ta

■ **NICOLAE ANDREI ALEXANDRU**





The Legend of Zelda: Twilight Princess
LEGENDA CONTINUĂ PE WII



Star Trek: Legacy
ENGAGE!



Rayman: Raving Rabbids
WE MUST DESTROY THE EVIL RABBITS!



RACE: The Official WTCC Game
SIMBIN VĂ SPUNE CEVA?

Titlurile prezentate în rubrica „NEXT ISSUE" au caracter informativ. Există posibilitatea ca unele din acestea să nu se regăsească în numărul viitor.

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro